TU REVISTA DE MANGA

NEKO

44

390 PTAS.
2,3 EUROS
$3,90

FINAL FANTASY
SATORU AKAHORI
HAKKENDEN
KIA ASAMIYA
BLACK JACK
Y TODAS LAS NOVEDADES...

NOTICIAS - TANKOUBON - ULTIMEDIA - MOSHI MOSHI - LA LISTA DE LA COMPRA

CAMALEÓN EDICIONES

Prepárate para
el ANIME más espectacular
que jamás has visto

Ya a la venta el número 2

The Vision of ESCAFLOWNE

Próximamente en Vídeo

Colección 9 VHS

OTAKU VISION

La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

SELECTA VISION

calle Roma, 4. 08023 Barcelona. Telf. (93) 418.53.00 Fax (93) 418.88.11

DYNAMIC

© 1996 Sunrise - TX © 1998 Dynamic Iberia - Selecta Visión, S.L. OTAKU VISION es una marca registrada por Selectavisión S.L.

EDITORIAL

Neko 44 (agosto 1998) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos. 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a pachun@geocities.com El © correspondiente a la ilustración de portada es: *Nadesico*, 1996© Keiji Gotoh, Chebec,Nadeshiko Seisakuiinkai. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Brahma, Ainoa Amperio, Carla Brossa, Laia Codina, Annabel Espada, Eulàlia Dolz, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Esther Lecina, Guillermo March, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Kaze No Kami, Lola Palacios, Ana Mª Meca, Minami, Lázaro Muñoz, Noriko Oba, Núria Peris, David Ramírez, Eduard Pérez, Anabelle Petit, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, Alex Samaranch, Victor Valera y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-45.275-95. Pedidos de números atrasados, para particulares, a El Boletín-Carlos González Fernández-Cerdeña 2, 3º 4ª-08080 Barcelona.

Copyrights:
1998©Esther Lecina// *Mononoke Hime*, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG// X, 1997©Clamp, Kadokawa Shoten//*Jing*,1998©Yuichi Kumakura, Kodansha/*Fushigi Yuugi*, 1995©Yuu Watase, Shogakukan,TS, Studio Perrot// *Pretty Sammy*, 1986©JAIC, Pioneer, Terebi Tokyo, SOFTX// *JungleTaitei* 1997©Tezuka Productions// *Lupin III*, 1998©Monkey Punki, TMS, NTV// *Clamp Gakuen Tanteidan*, 1998© Clamp, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Studio Pierrot, Terebi Tokyo //*Lunar 2*, 1998©Kadokawa Shoten, ESP, Game Arts, Vanguard // 1998©Núria Peris// *Saint Seiya*, 1986©ANB, Toga// *Final Fantasy*, 1994©NTT Shuppan// *Campus guardess*, 1994©Shueisha, Production IG, Victor Entertainment // *Violinist de Hamelin*, 1996©Wataru Toasa, Enix, Pony Canyon, Adeks//*Bakuretsu Hunter*, 1996©TX, Sotsueizou, XEBEC// *Tenku taisen Shulato*, 1989©Tatsunoko// *Master Mosquiton*, 1996© Mosquiton Project, Nihon Cromavia // *Lamune & 40*, 1997©Asashi Pro, Terebi Tokyo// *Maze*, 1996©Satoru Akahori, Kadokawa Shoten, Nihon Victor, JC Staff // *Saber Marionettes*, 1997©Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Visual, Terebi Tokyo // *Sakura Taisen*, 1997©Sega enterprises, LTD, Bandai Visual, Animate Film, Red// *The Hakkenden*, 1997©AIC//*The Hakkenden*, 1991©Pink Aomata, Kadokawa Shoten// *Nadesico*, 1996©Chebec,Nadeshiko Seisakuiinkai/ / *Nadesico*, 1997©Kia Asmiya, Hakusensha// *Steam Detectives*, 1997©Kia Asamiya, Shueisha//*Brain Powerd*, 1998© Yoshiyuki Tomino, Yukiru Sugisaki, Kadokawa Shoten// *Tenshi ni kiss*, 1995©Nami Akimoto,Kodansha// *Atagoul Monogatari*, 1963©Hiroshi Masumura, Scora// *Black Jack*, 1996©Tezuka Productions Co, LTD, Shochiku Co., LTD// *Black Jack, 1993* ©Tezuka Productions// *Black Jack*, 1998©Tezuka Productions// *Astroboy*, 1998©Tezuka Productions// *Versalles no bara*, 1979©Ryoko Ikeda,TMS//*Space adventure Cobra*, 1982 ©Tokyo Movie shinsha// *Ace o nerae*, 1973 ©MBS, TM// Captain Tsubasa, 1983©Yoichi Takahashi, Shueisha, Asashi Pro, Doda Pro.// Hoero bun buny, 1980©Murano M., TV Tokyo, Wako// Ai no wakakusa monogatari 1987©JSunrise// Candy Candy, 19©Kyoko MIzuki,Yumiko Igarashi,Tv Asashi,Toei Doga// Georgie, 1983©TMS// *Esedé DBGT*, 1998 ©David Ramírez//*Flag Fighters*, 1995 ©Masaomi Kanzaki, Kodansha//Power Dolls 2, 1996©Egao Studio, AM//

Ya hemos vuelto tras la pausa veraniega recuperando las páginas acostumbradas así que este mes hemos decidido darle un repaso a todo lo que se nos ha puesto a tiro. Primero a las novedades de anime del mercado americano, que últimamente están que rompen. También le echamos un vistazo al escaso anime que se emite en España y empezamos con el avance de novedades del Salón, como el anime de *Final Fantasy, The Hakkenden, Yuugen Kaisha* o la película de *Black Jack*.

Y como artículos centrales°un dossier de Kia Asamiya, que verá dos obras publicadas en España de aquí a nada y otro dossier dedicado a Satoru Akahori, el guionista más calenturiento del anime japonés. No viene a cuento, pero nos hacía tanta ilusión dedicarle unas paginitas que supongo que no os importará... ¡Nos vemos en La Farga!

La Redacción

MADE IN USA
por Pol Garcés 11

ANIME EN VERANO
por Eulália Dolz 14

FINAL FANTASY
por Minami 17

SATORU AKAHORI
por Minami 21

THE HAKKENDEN
por Annabel Espada 27

KIA ASAMIYA
por la redacción 29

YUUGEN KAISHA
por Eulália Dolz 35

BLACK JACK
por Annabel Espada 37

+ Esedé Dragon Ball GT,Flag Fighters, Brain Powerd, Tenshi ni kiss, Atagoul monogatari.

NOTICIAS 5

TANKOUBON . . . 45

PREPÁRATE

NADESICO

¡EL ÚLTIMO GRAN ÉXITO DE KIA ASAMIYA!

Serie limitada de 4 números.

FLAG FIGHTER

¡TODA LA FUERZA DE MASAOMI KANZAKI!

Serie limitada de 4 números.

Nadesico © 1997 Kia Asamiya. Flag Fighter © 1995 Masaomi Kanzaki.

NORMA Editorial

MUY PRONTO A LA VENTA.

NOTICIAS nacionales

TRASTERO

Lo prometido es deuda, y este mes tenemos el cartel oficial de las **II Jornadicas**, las jornadas sobre manga y anime que **Tomodachi** organiza en **Zaragoza**. Como ya comentamos el mes pasado, el cartel es obra de **Esther Lecina**, la autora de **Ramsés**, uno de los mangas por entregas del *Moshi Moshi*.

Ya tenemos confirmadas las fechas para las II **Chibijornadas de manga, anime y cultura japonesa de Marbella**. Serán los días **27,28 y 29 de noviembre** (viernes, sábado y domingo) y tendrán lugar, al igual que la vez pasada, en el **Albergue Juvenil Marbella**, Avda. del Trapiche nº 2. Si queréis más información, podéis poneros en contacto con la organizadora, **Alessandra Moura**, en el apartado de Correos 321, código postal 29600 de Marbella, Málaga, enviando un e-mail a chiisai@lynx-man.net o pasádoos por la página web de Tomodachi, *http://www.tomodachi.ml.org*.

Aunque esto no es la revista *Lecturas* ni *Corazón Corazón*, desde aquí queremos felicitar a **Alex Samaranch**, editor de Camaleón ediciones, y a **Nuria Peris** (*El vuelo de Skuhm*), porque por fin han sentado la cabeza y **se casaron** el pasado 23 de julio. Sí, ya sé que os prometimos no ponerlo en noticias, pero ¿de verdad os lo creísteis? El dibujito de Nuria forma parte del mini manga recordatorio que regalaron a los asistentes.

1998©Núria Peris

1998©Esther Lecina

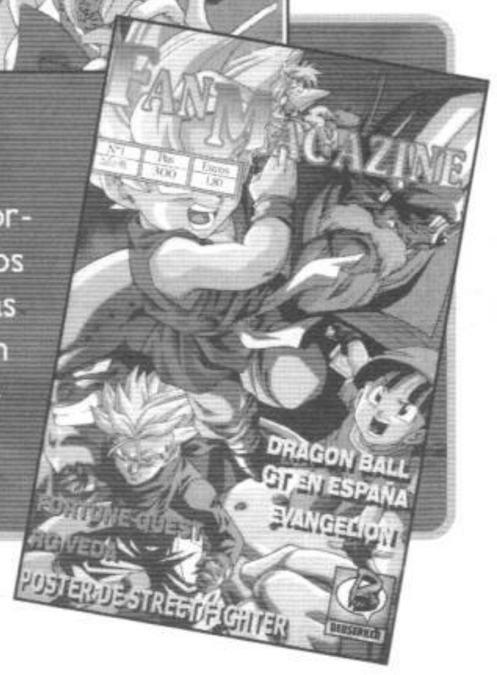
EL SALON

Las actividades previstas para el próximo **Salón del Manga** ya se van perfilando. Para que vayáis preparándoos las cosas con tiempo, sabed que vuelve a organizarse un **concurso oficial de disfraces** en el que más o menos se mantendrán las características del anterior, es decir, mejor grupo, mejor mascota, mejor "Sailor" o "Eva" y, sobretodo, tened en cuenta que los **premios** son como para que os dejéis la vergüenza en casa y os paseéis por la tarima instalada para la ocasión. Venga, animaros y pensar que no estaréis solos: va a haber mucha gente disfrazada (mal de muchos...)

Pero si no os queréis disfrazar y sí subir a la tarima, hay otra solución: podéis participar en el **concurso de karaoke**, donde los **cantaores** deberán demostrar su arte y saber estar (o su desparpajo) con vistas a participar en la **gran final** del sábado. Pero tranquilos, si queréis cantar pero no participar, hay horario de "cante libre": sólo los que lo deseen concursarán. Así que ya sabéis, id preparando los disfraces y vuestras cuerdas vocales, y nos vemos allí.

EN PAPEL

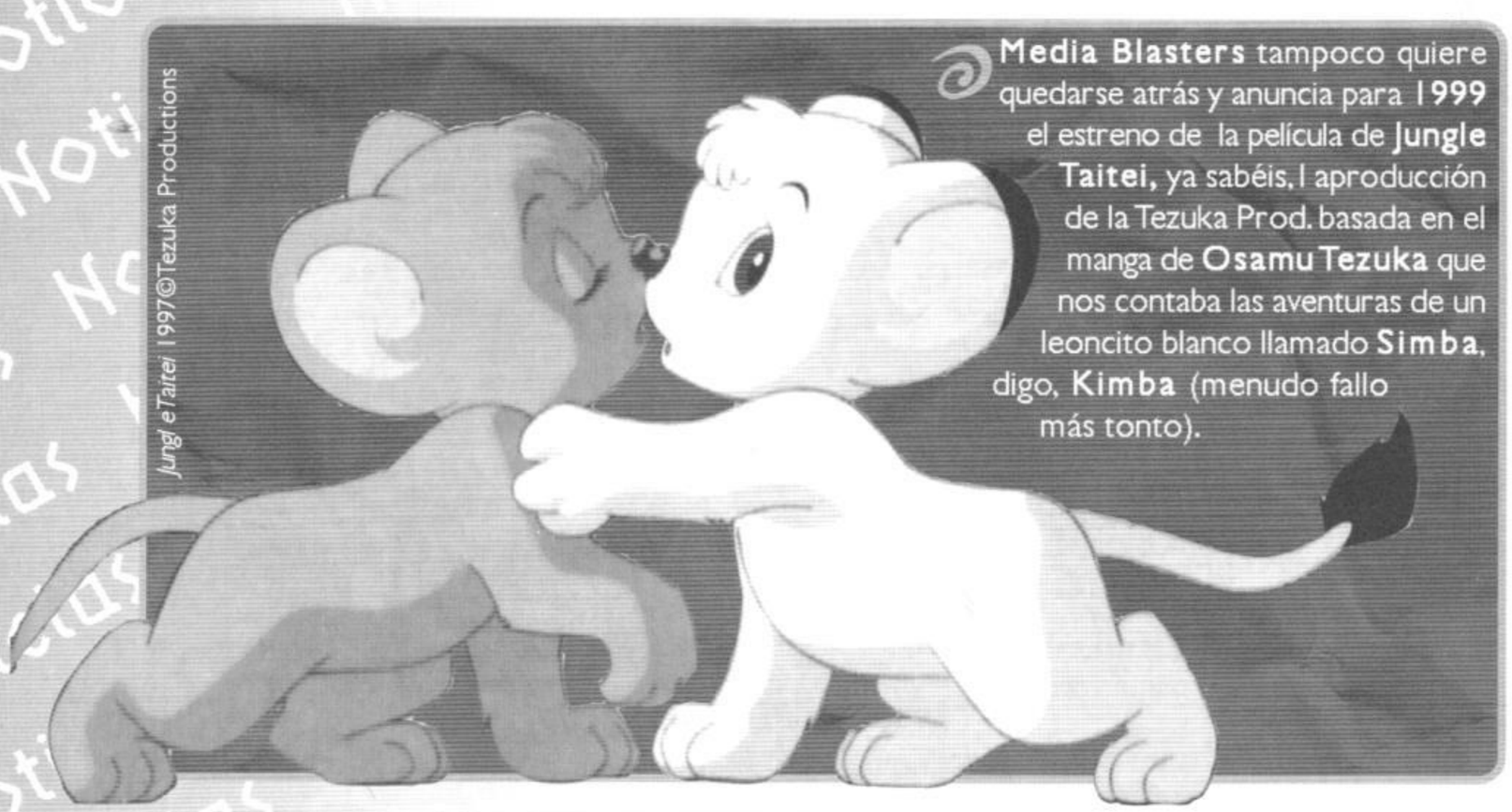
Parece que eso de que al manga le quedan dos años no es del todo cierto, porque siguen apareciendo revistas nuevas dedicadas a este mundillo. Los chicos de **Berserker** (los del **Mangazone**), han sacado al mercado otra revista más orientada hacia las series más populares dando, número tras número, información detallada de autores como *Clamp*, *Yuzo Takada* o *Akira Toriyama* y, de paso, contentar al fan de a pie. Su nombre, **Fan Magazine**, y lo podréis encontrar en vuestro punto de venta habitual.



FE DE ERRATAS

Aquí estamos una vez, más dispuestos a enmendarnos: en el número anterior, extraímos algunas páginas de **Kajika** de una web en la que podéis encontrar lo último de Akira Toriyama. Su url es *http://www.baysi-de.net/users/gdkou/xpeke/* Así que ya sabéis, podéis hacerle una visitilla para seguir informados...

NOTICIAS internacionales



Media Blasters tampoco quiere quedarse atrás y anuncia para **1999** el estreno de la película de **Jungle Taitei,** ya sabéis, l aproducción de la Tezuka Prod. basada en el manga de **Osamu Tezuka** que nos contaba las aventuras de un leoncito blanco llamado **Simba**, digo, **Kimba** (menudo fallo más tonto).

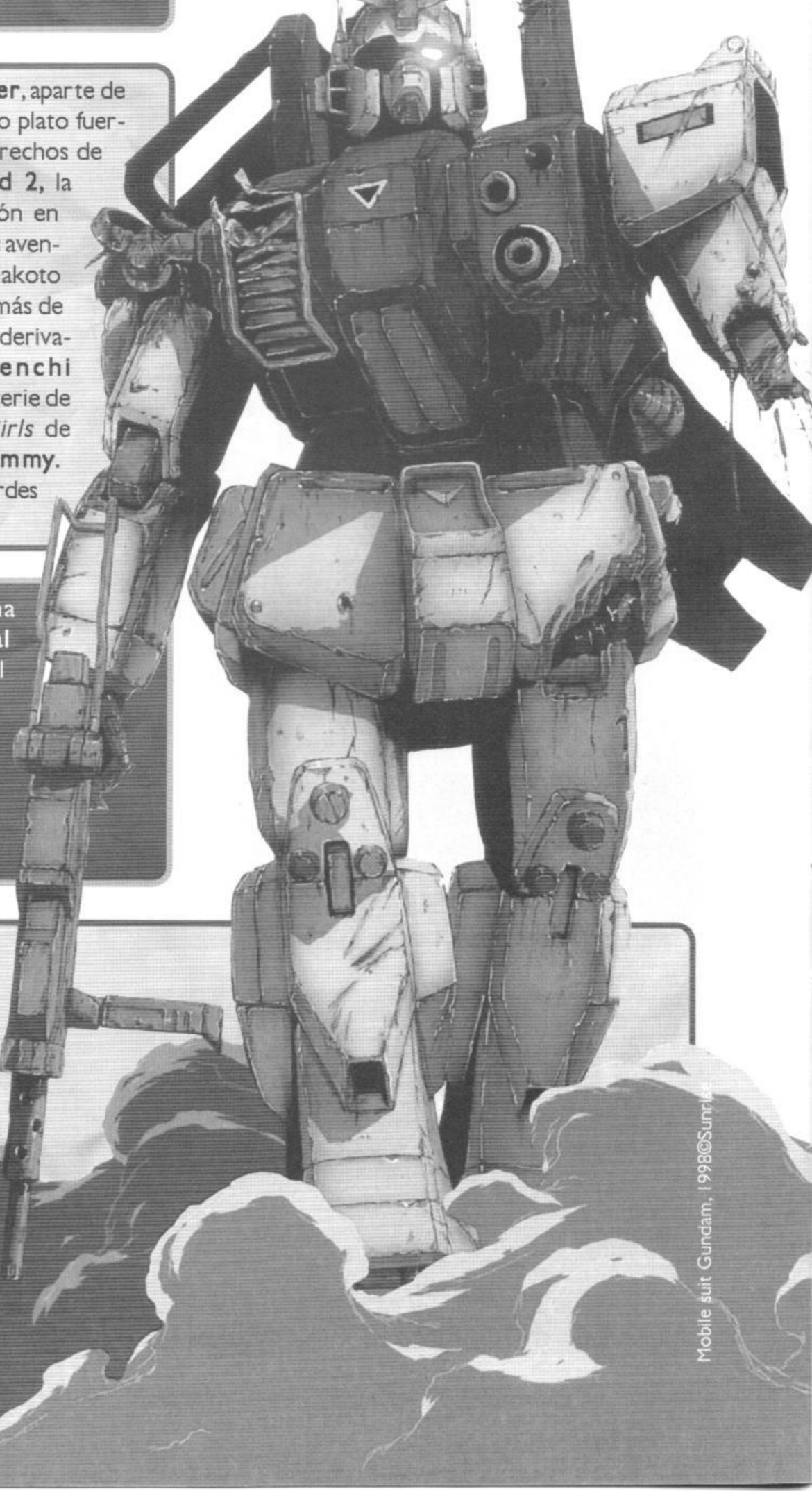
Más noticias en el mercado americano. Ya está en la calle el primer volumen de las aventuras de **Miaka y Yui** en Konan y su mundo (o sease, **Fushigi Yuugi**), por cortesía de **Pioneer**, que se sube al carro del progreso y suma a las ya típicas versiones dobladas y subtituladas la versión en **DVD**; aún no hay datos sobre su precio ni fecha de salida (un poco más tarde que las cintas), pero parece que es un mercado en expansión.

Fushigi Yuugi, 1995©Yuu Watase, Shogakukan, TS, Studio Perrot

Hablando de **Pioneer**, aparte de **Fushigi Yuugi** como plato fuerte, también tienen los derechos de **El Hazard 2,** la continuación en OVA de las aventuras de Makoto & Cía, además de uno de los derivados de **Tenchi Muyo!,** la serie de *Magical Girls* de **Pretty Sammy.** Estamos verdes de envidia.

Pretty Sammy, 1986©JAIC, Pioneer, Terebi Tokyo, SOFTX

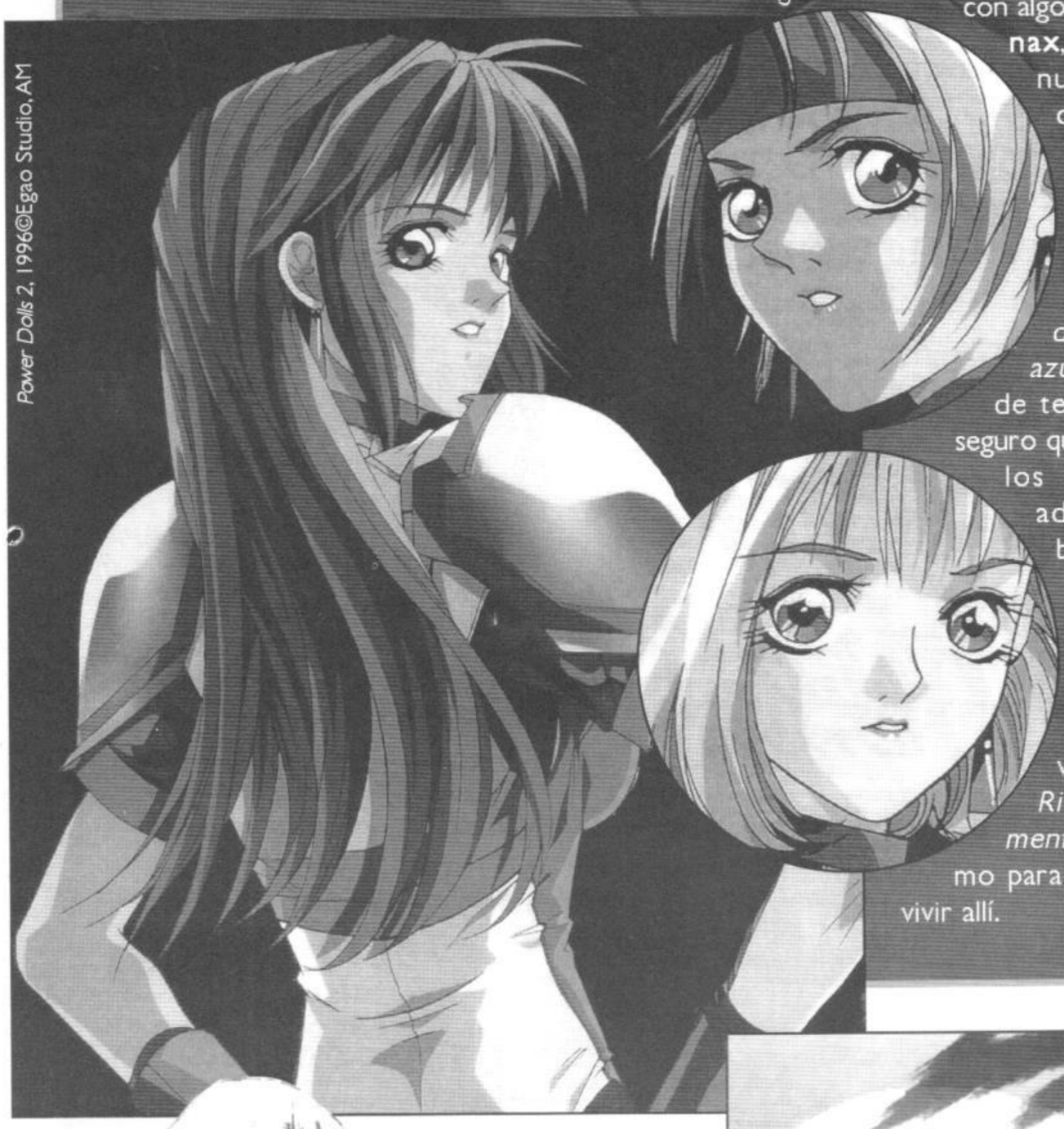
Y nos queda una compañía, **Central Park Media**, que en el reciente Anime Expo anunció que tenía los derechos de **Slayers Next**, cuyos 26 episodios piensa editar en breve.



Lo de las nuevas tecnologías es un hecho, y las grandes empresas no quieren quedarse atrás. La pionera y la que se ha arriesgado más en esto de internet es **Bandai,** que ha presentado su nuevo proyecto, el **AnimeVillage**, un dominio de **internet** en el que los aficionados pueden encontrar de todo, y lo más importante: es el único modo de conseguir los títulos que *Bandai* piensa sacar al mercado estadounidense. Que, hablando de todo, no son moco de pavo: por un lado, tenemos a las geniales sagas de **Gundam**, que piensan editar enteras (OVAs, películas y series de televisión), además de tener los derechos de **Tenku no Escaflowne**, **Saber Marionette J** y **Clamp Gakkuen Tanteidan**, para ir abriendo boca. El **1 de septiembre** se pone en funcionamiento su web, *www.animevillage.com*, así que id afinando en módem.

Mobile suit Gundam, 1998©Sunrise

A los de **ADV** les debe haber tocado la lotería o fuman lo mismo que el director de *Evangelion*, porque están que no paran. Después de anunciar una lista de lanzamientos de vértigo (**City Hunter, Sakura Taisen, Nadesico**, y seguro que me dejo alguno), se atreven con algo más de **Gainax**, en concreto nuestra vieja conocida **Fushigi no umi no Nadia** (rebautizada por Tele 5 *El misterio de la piedra azul*), una serie de televisión que seguro que engancha a los americanos; además, también editarán **Power dolls 2** y **Sin**, una serie de OVAs basada en un videojuego de *Ritual entertainment*. Como para irse a vivir allí.

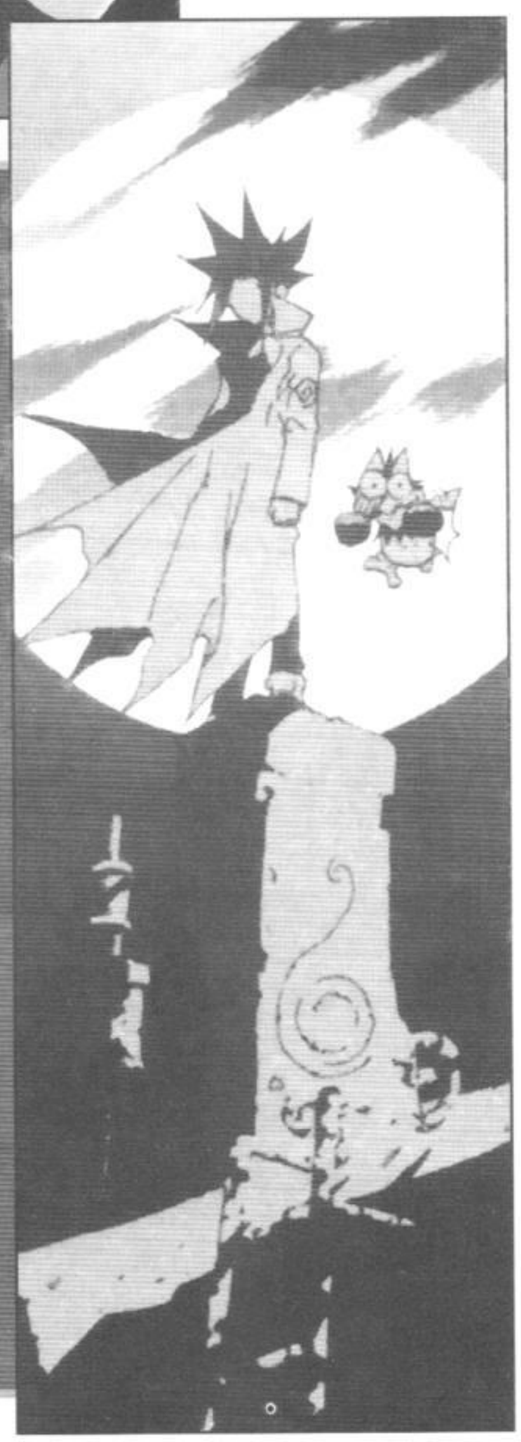


Power Dolls 2, 1996©Egao Studio, AM

Esta noticia no podía ser más oportuna. Se va a poner a la venta la décima cinta de **Maze**, de una serie de sólo nueve. ¿Einh? Sí, se trata de un **capítulo especial** que sólo podrá conseguirse con la prueba de compra de las anteriores cintas que tiene el sugerente título de Sakusha shinken! *Ai to shi o mitsumete... Yuen onsen kiko. Kangofu wa mita*, que viene a ser, más o menos, ¡El autor se ha puesto serio! Contemplando el amor y la muerte, el viaje al balneario. La enfermera lo vio. ¿**Akahori** serio? Sólo por eso ya vale la pena hacerse con la cinta...

Maze, 1996©Satoru Akahori, Kadokawa Shoten, Nihon Victor, JC Staff

Ya tenemos el primer número de **Jing** en castellano en la calle. Pues si os ha gustado, en invierno saldrá en Japón un **videojuego** basado en las aventuras del rey de los ladrones. La consola elegida ha sido la **Gameboy**. Sí, ya, no es la más maravillosa, pero nos ha hecho gracia...



Jing, 1998©Yuichi Kumakura, Kodansha

Clamp Gakuen Tanteidan, 1998© Clamp, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Studio Pierrot, Terebi Tokyo

Los cielos nos han escuchado, y para deleite de la mitad de la redacción y de todos los amantes de esas macabras mangakas que son las **Clamp**, el **undécimo tomo de X** verá la luz el **17 de septiembre**. ¡¡Viva, viva!! Bueno, vale, es que llevábamos casi un año esperando... Siguiendo con ellas, el **cuarto** tomo de **Wish** debe estar en la calle cuando leáis estas líneas. Parece que la cosa funciona de nuevo...

Tras el trágico suicidio del líder de **X-Japan**, **Hide**, este mismo mes de agosto se celebrará un concierto homenaje en el que, aparte de sus ex-compañeros, también tocarán los **Kiss, Manowar, Marilyn Manson** y **Sepultura**, entre otros, para recordar al desaparecido cantante.

A pesar de que la crisis económica japonesa, hace poco **Kodansha** ha sacado al mercado otra revista de manga (cierra unas y abre otras), en este caso orientada a un público algo más crecidito. Se llama **Uppers**, y en ella encontramos **mangas de Ryoichi Ikegami** e incluso anuncian que, próximamente, las **Clamp** se unirán al grupo y estrenarán nueva serie. Podéis visitar su home page en *http://uppers.kodansha.co.jp/*

Como cada verano, este año también se estrena un **especial de Lupin**. El de este año se titula **Lupin III, Honoo no kyoku** (*Lupin III, El recuerdo de la llama*. En esta ocasión el objetivo son **dos mil millones de yenes,** ocultos desde la época **Edo** y que, por supuesto, Lupin intenta recuperar. El guión corre a cargo de **Shinzo Fujita** y los diseñadores son **Satoru Hirayama** (*personajes*) y **Yoshiharu Shimizu** (*mechas*).

Lupin III, 1998©Monkey Punki, TMS, NTV

¿Os acordáis de **Lunar?** Era un videojuego para **Sega Saturn** que tuvo mucho éxito, en parte gracias a su diseño de personajes, al estilo **Gainax** y de lo más logrado. Pues el **23 de julio** se puso a la venta su secuela, **Lunar 2-Eternal Blue**. Según los datos de las revistas japonesas, el juego no está rehecho, sino mejorado, y cuenta con casi una hora de animación en la que se combina **anime y CG** (computer graphics). El diseñador es **Toshiyuki Kubooka**, el de **Giant Robot**. Ah, sí, la historia: los protagonistas son Hiiro y su abuelo, que camino de unas ruinas encuentra a Lucía, una chica misteriosa...

Lunar 2, 1998©Kadokawa Shoten, ESP. Game Arts, Vanguard

NOTICIAS estudio GHIBLI

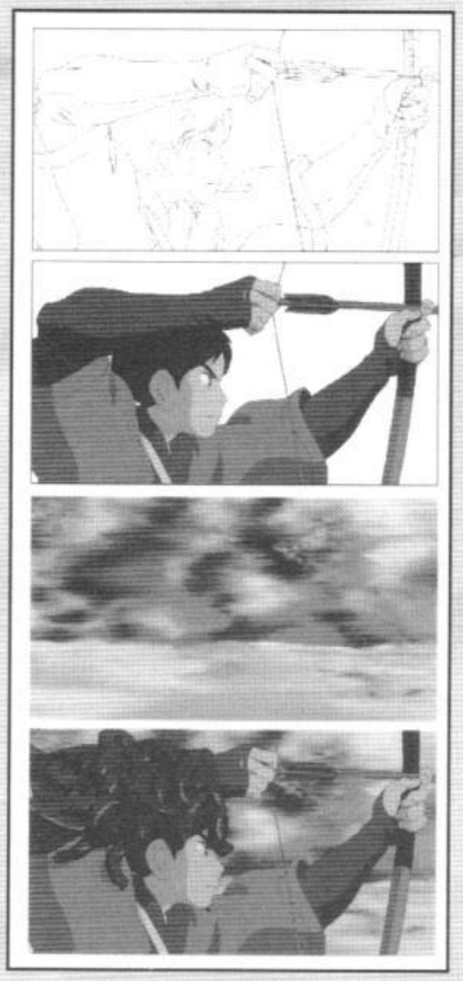
Otaku: Hola Brahma, ¿sabes algo de BuenaVista España?
Brahma: ... -_-'
Otaku : Es que me han dicho que sale en cine a finales de verano y...
Brahma:Que sal... umpf... e a final... jur de veran... Jua, Jua, Jua, Jua, Juagfxxxglll!!!!!

Pues si, asi de lamentable está el panorama. Los americanos aun no han descubierto Europa así que como no recemos lo llevamos crudo. Mirad las noticias yankees y japonesas y babead de envidia:

EE.UU

Sigue el **Kiki's Tour 98'** (por llamarlo de algún modo) en los Estados Unidos. Esta vez le tocó a **Florida**. El 18 de Junio en el Colonial Promenade en **E.Colonial Drive in Orlando**. Lo curioso es que esta proyección no estaba preparada sino que se incluyo a última hora debido al gran número de llamadas que se recibieron en el festival solicitando la película. Para aquellos que no podais esperar se pueden empezar a hacer **reservas** de la versión doblada al inglés en:
www.image-entertainment.com

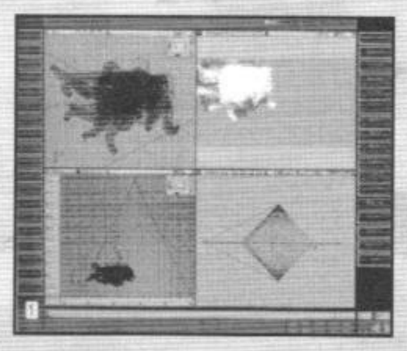
Y ahora un dato. Muchos critican a la **Disney** por es uso intensivo que hacen del ordenador y alegan que los japoneses siguen con la animación tradicional. Esto no es ni remotamente cierto. El **estudio Ghibli** ha abandonado la producción de acetatos. Ahora todo se hace por **ordenador** y **fotografía digital**. Y sin embargo la calidad se mantiene e incluso se incrementa. ¿El secreto?. Siguen teniendo in betweeners (los que se dedican a dibujar los planos de relleno entre dos imagenes) cosa que la Disney delega totalmente al ordenador y tienen una serie de truquitos para que la animación por ordenador no contraste demasiado con la clásica. Si os habeis fijado las películas de animación clásica solo usan dos tonos de color para los sombreados mientras que la animación por ordenador permite degradados. Pues bien, Ghibli tiene un programa que convierte esos degradados en el típico sombreado de dos colores para eliminar la diferencia entre las partes manuales y las partes informatizadas.



Según un artículo aparecido en el **Asashi Shinbun** (un periódico japonés), **Madonna** cantará la versión americana de la canción de **Mononoke Hime**. No se sabe si será la del principio o la de los créditos del final. Según el mismo artículo **Mononoke** aparecerá en EE.UU en **agosto**.

Ghibli sigue con sus **libros conmemorativos**. Esta vez le ha tocado el turno al genio de la animación **Yasuji Mori**. Fue el **maestro de Miyazaki** en sus tiempos de la Toei Doga. El libro está en japonés y contiene artículos, reseñas y fotografías de clásicos de la animación como *Horus: Principe del Sol*, *El gato con Botas* y otras tantas que hicieron de Miyazaki lo que es ahora. Por 8.000 yens es vuestro. La Toei también se apunta a la moda de los clásicos. Volverá a editar *Puss in Boots*, *Horus, the Prince of Sun*, *Flying Ghost Ship* y *Animal Treasure Island* en el 99.

Paso de volver a dar una noticia sobre los **dobladores** de *Mononoke Hime*. Cuando parecía que **Leo di Caprio** era definitivo ahora sueltan la liebre y proponen estos nombres (que probablemente no tengan nada que ver con los finales): **Matt Damon** (Ashitaka), **Claire Danes** (San), **Glenn Close** (Eboshi), **Jack Nicholson** (?), **Jim Carrey** (?) y **Robin Williams** (?). Y no sólo eso, sino que noticias de última hora anuncian negociaciones con **Robert de Niro** para *Ashitaka*. El misterio sera desvelado el *16 de Julio*.



El 26 de Julio por fin salieron a la venta en Japón el **VHS** y el **LD** de *Mononoke Hime*. El LD contiene, además de la película, 18 minutos de Trailers de TV y Cine (uno de ellos subtitulado al Inglés). Ahi van los datos para comprarla: 7,800 yen. Tokuma Japan Communications. TKLA-50300.

Después de ver el trailer de **Kiki** y oír los **comentarios** de la gente que ha visto la película doblada he llegado a la conclusión de que el doblaje no desmerece en absoluto. Las voces están muy logradas y se adaptan perfectamente a cada personaje. Pero no todo es perfecto. También han doblado la música. Han introducido un par de canciones nuevas cantadas en inglés (que hablan de la amistad y de lo bonito que es el mundo. Muy en la linea **Disney**). Probablemente sea una maniobra de marketing para atraer al público americano. Lo curioso es que la Tokuma no ha dicho nada al respecto.

Si el mes pasado **BuenaVista** nos sorprendía con el anuncio de editar también **Hotaru no Haka** (que originalmente no entraba en el acuerdo) este mes **BV Japon** anuncia su intención de editar **Umi ga Kikoeru** para el año que viene. Asi que con un poco de suerte podremos disfrutar de todas las películas del estudio en nuestras casitas (bueno, lo de la *Historia de los Canales de Yamagawa* habrá que verlo).

Mononoke amplía sus fronteras. Es tal la fama que hasta la comunidad gay ha decidido adoptarla. Hace poco se celebró una macrofiesta de drag queens llamada :**Crazy Summer: Homonoke Hime**. *Homonoke* significa "inclinación hacia la homosexualidad". Bonito juego de palabras.

¿Quieres **trabajar** en el estudio Ghibli?. Pues ahora lo tienes fácil porque aceptan nuevos integrantes en los departamentos de Animación, in betweeners y producción siempre y cuando tengas un año de experiencia en el tema. Para los novatos también hay trabajo de ayudante en otros departamentos, asi que no desesperéis. ¡¡¡Ni siquiera hace falta ser japonés!!! ¡¡¡Esta chupado!!!. Más información en: *www.ntv.co.jp/ghibli/boshu98.html*.

Mononoke Hime, 1997©Studio Ghibli, Tokuma Shoten, TNDG

MARUKATSU ESPAÑA S.L.

YA A LA VENTA
EN KIOSKOS Y LIBRERIAS!!!

STREET FIGHTER ZERO 2

STREET FIGHTER plus α

1

2

3

4

5

COLECCIONA LOS 5 POSTERS DE
STREET FIGHTER II

BUSCA EN CADA UNO DE ELLOS, ENCONTRARÁS LAS BASES
PARA EL SORTEO DE MONTONES DE PLAYSTATIONS
Y DEL MAGNÍFICO JUEGO (NOVEDAD EN ESPAÑA)

ANUNCIADO EN T.V.

C/ GALILEO 23-63, LOCAL 5, 08028, BARCELONA
TEL. 93-491 35 97 FAX 93-491 49 29
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED

ACTUALIDAD

por Pol Garcés

MADE IN USA

Si echamos un vistazo a la cantidad y calidad del manga y anime que se publica fuera de Japón, uno de los mejores sitios es, sin duda, Estados Unidos. Los americanos aceptan tranquilamente la lectura de comics y no consideran que tengan que ser necesariamente para niños y adolescentes, por lo que era un caldo de cultivo ideal para el manga.

Durante un tiempo fue el boom, series con dibujo muy atractivo, temas diferentes y multitud de temáticas para escoger, desde erótico a magical girls. Y la consecuencia directa de la entrada del manga fue la del anime, que sorprendió muchísimo más por la riqueza y espectacularidad de sus producciones. Y así empezó todo.

Las grandes compañías decidieron lanzarse de cabeza en eso del anime y toparon con grandes éxitos como *Ranma, Tenchi Muyo* o *Akira*. Se empezó a publicar más manga, revistas sobre el tema y parecía que el fenómeno se consolidaba cada vez más. Además, de casi todos los títulos aparecían dos versiones, una doblada y otra subtitulada, lo que hacía las delicias de los aficionados más puristas.

Pero llegó un momento en el que el mercado se estancó un poco, los títulos que salían al mercado no funcionaban tan bien como los primeros y además algunas compañías se pillaron los dedos al editar series de televisión que duraban muchas cintas y con las que el público no acababa de conectar.

Eso duró un tiempo, en el que los lanzamientos se redujeron y fue una época algo floja. Pero entonces ADV se fijó en una serie de Gainax que estaba rompiendo en Japón y se decidió por ella: *Neon Génesis Evangelion*. Como era de esperar, resultó todo un éxito, revitalizando el mercado y demostrando que el panorama no era tan negro. A partir de ese momento las editoras se plantearon un poco mejor qué querían sacar la mercado y prestando más atención a lo que querían los aficionados; buena prueba de ello son los planes para 1999: series largamente esperadas, como *Gundam* (aún me sorprende por qué han tardado tanto en editar siquiera una parte... ¡si cada saga es una serie independiente!), o el último boom entre los aficionados, *Fushigi Yuugi*, así como los "clásicos" de siempre, como *Pretty Sammy*, un producto que lleva las de ganar desde el principio.

Así que hemos decidido orientaros un poco sobre lo que podéis encontrar en los catálogos americanos dentro de pocos meses.

A algunas de estas series les sobra la presentación, porque, por un lado, tenemos a *City Hunter*, serie ya conocida en nuestro país, así que poco podemos decir al respecto; sólo que además piensan editarse los especiales por lo

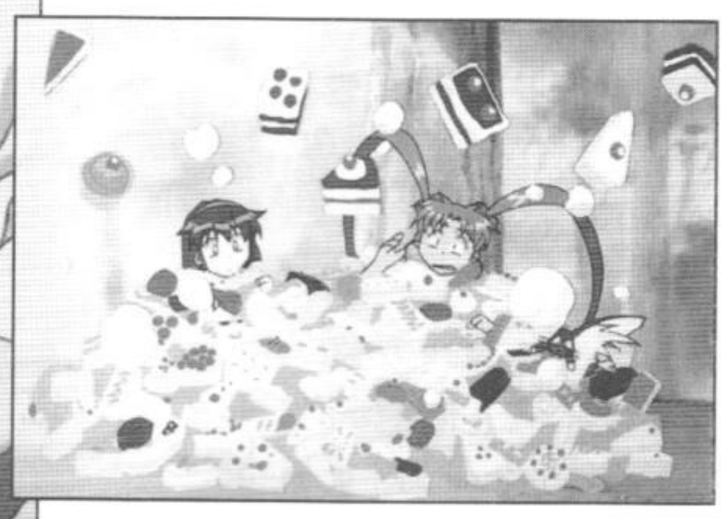
Clamp Gakuen Tanteidan, 1998© Clamp, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Studio Pierrot, Terebi Tokyo

Gundam Wing, 1996©Sunrise

NOTAS DE ACTUALIDAD

además de poder tenerla entera, subtitulada, bonita y tal y de dejaros una pasta, os podréis hacer con los especiales, que son de lo mejorcito que hay.

Sobre *Nadesico* lo mejor es mirar el artículo que le hemos dedicado este mes, así que tampoco vamos a decir mucho más. Idem sobre *Sakura Taisen* y *Saber Marionette J*, de las que ya hablamos en el dossier de Satoru Akahori, así que nos queda, por ejemplo, *Clamp Gakuen Tanteidan* (que se titulará *Clamp school detectives*), una serie algo infantil (eso parece), pero que conociendo a las Clamp tendrá algún que otro punto escondido, Por lo demás, cuenta con un diseño atractivo y si os sirve de ayuda, la crítica japonesa la dejó en buen lugar.



Sobre *Gundam* ha tanto que decir que me da un poco de miedo empezar el tema. Hay tropocientas sagas, *Gundam 0080*, *Gundam 0083*, *Gundam Z*, *Gundam Wings*, un *Gundam SD*, OVAs y películas, pero es de lo más variado. Cada historia, a pesar de estar situada en el mismo lugar (más o menos, en el mismo universo) son independientes y sólo tienen un enlace: los mechas. Por lo demás, hay intrigas políticas, batallas entre *Gundams* e historias de amor. Son cócteles interesantes, y lo que es mejor, diferentes, por lo que puedes hacerte una serie sin necesidad de comprarte los dos mil volúmenes que deben componer la serie completa. A mí personalmente la que más me gusta es *Gundam 0083*, pero la última saga, *Gundam Wings*, tampoco está nada mal.

Pretty Sammy es una serie de magical girl única y exclusivamente para explotar a Sasami y al resto de protagonistas de *Tenchi Muyo!*. Sasami puede transformarse en Pretty Sammy, que lleva un modelito de lo más horroroso, pero la serie parece ser cachonda... para los fans de *Tenchi*.

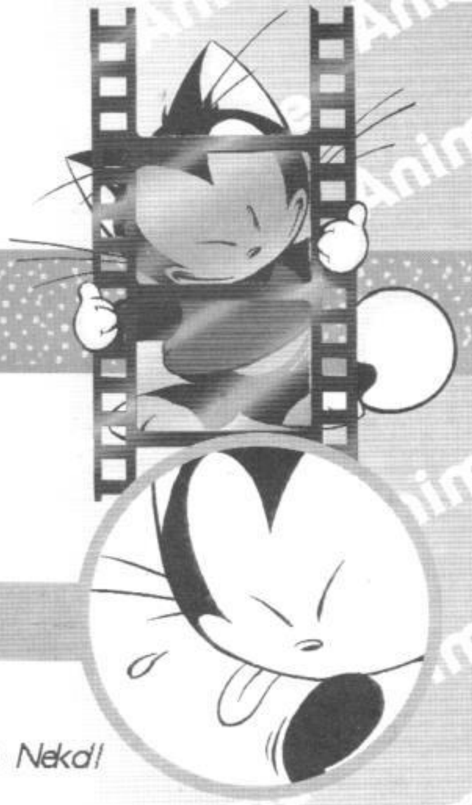
Estos son los lanzamientos más destacados. Hay otras cosas, como *Ninku* o la película de *El rey león* (la de Tezuka, por supuesto), pero ésto es lo que a nosotros nos ha parecido más interesante. A partir de ahí podéis hacernos caso o no.

© Clamp Gakuen Tanteidan, 1998© Clamp, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Studio Pierrot, Terebi Tokyo

Pretty Sammy, 1986©JAIC, Pioneer, Terebi Tokyo, SOFTX

mass ANIME

La Picota



NUESTROS COMENTARISTAS SON:
Lázaro Muñoz: Obi wan Kenobi de los frikis // **Eulália Dolz:** Colaboradora de *Nekó!* **Kaze no kami:** Correero de *Nekó!*
Brahma: Colaborador de *Nekó!* **Nuria Peris:** Autora de *El vuelo de Skuhm.*

Este mes: LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

KAZE NO KAMI

¿Como decirlo sin ofender a nadie? ¿Nos vende más de lo mismo? Creo que peca de falta de originalidad consigo misma. Para mí lo único que se salva es el carisma de algunos de los personajes(de Seiya no, ¡ni de coña!) porque las situaciones están ya muy trilladas y se repiten más que el ajo.

BRAHMA

Fue una de las series que me acercaron al manga.

Violencia, amistades, pasión, sacrificio, sangre a raudales... no, no es la ultima película de John Woo. Si no fuera por que Kurumada se empeñó en sacar más argumento de donde ya no había este manga podría haber sido una obra maestra dentro de su género.

LAZARO MUÑOZ

Para qué nos vamos a engañar, deja bastante que desear en cuanto a originalidad y dibujo, aparte de tener a uno de los protagonistas más intragables de todos los tiempos. ¿Pero qué queréis que os diga?, le tengo cariño a esta serie porque fue la primera de las de la "nueva generación" que vi. No sé, tiene un "algo"...

EULALIA DOLZ

Pues, la verdad, no puede decirse que fuera un gran fan de la serie porque no la veía cada día, pero a pesar de todo era adictiva, interesante y a pesar de lo repetitivo de los combates, el anime aguantaba muy bien. El diseño no me acababa de gustar, mucha pestaña, pero tengo un buen recuerdo.

Saint Seiya. 1986©ANB, Toga

Saint Seya(ANB, Toga)
Serie de televisión emitida entre octubre del 86 y marzo del 89. Además, cuenta con varias películas estrenadas durante la emisión de la serie.

...y también: MONONOKE HIME

Mononoke Hime, 1997©Studió Ghibli, Tokuma Shoten

Mononoke Hime (Studio Ghibli, Tokuma Shoten)
Película estrenada en Japón el de 1997 y qu epulverizó el réçord de taquilla.

EULALIA DOLZ

Tras mucho esperar por fin he podido ver la película que rompió los récord de taquilla japoneses. Y la verdad, no me extraña. Su animación es soberbia, los diseños especatculares y encima tiene un gran mensaje de fondo. Lo más destacable es que Miyazaki ha usado personajes más a dultos; tal vez ése ha sido su acierto.

NÙRIA PERIS

En trabajo de fondos de animación hay cantidad y calidad. Se agradece el excelente diseño de personajes, con protagonistas nada cándidos (como nos tenia acostumbrados Miyazaki). Tiene escenas brutales y acojonantes (y para mí, tiene una de las mejores del anime). Varias guerras y una historia. Espiritus del bosque y duendes cachondos. ¿Alguien pide màs?

BRAHMA

Como todo lo de Ghibli alcanza cotas de virtuosismo visual insuperables. Una animación, una música y una puesta en escena como se han visto pocas, acompañado de una historia sólida aunque algo complicada de entender. ¿Se ha superado Miyazaki a si mismo? Personalmente, me quedo con *Mimi*.

KAZE NO KAMI

Pese a que en cuanto a animación l apelícula es soberbia, la música alucinante, los personajes muy buenos y la historia sobresaliente... no creo que sea lo mejor de Ghibli. A mi entender le falta algo. Quizás necesite más ritmo y mucho más corazón. Si los tuviera sería perfecta.

Bodrio Tragable Nostamal Mola ¡Putamadre!

ANIME EN VERANO

por Eulália Dolz

No puede decirse que los otakus aprovechemos las vacaciones para ver anime, o por lo menos no en nuestras televisiones. Hace mucho tiempo que las cadenas españolas no compran anime de calidad, y la última serie interesante que vimos en nuestras pantallas fue *Shoot!*, que para amortizarla ya ha sido repetida un par de veces.

Así que no hay mucho que decir sobre nuestro panorama actual. La que mejor se porta es la televisión autonómica catalana gracias a su programa *Manga!*, que a pesar que se repite más que el ajo ofrece una alternativa muy interesante al problema del anime en España.

Si hacemos un repaso a la programación de los meses de verano, vemos que Tele 5 sólo emite programación infantil entre semana. No lo acabo de entender, porque si durante la época escolar pasan dibujos a las 9, ¿por qué en verano no?. La vida está llena de misterios. Por lo pronto los sábados y domingo podemos ver *Dulce Luna*, una serie de magical girls algo sosa titulada en Japón *Maho no tenshi Sweetmint*, de lo más pastelosa pero a falta de pan buenas son tortas...

Antena 3 tampoco es que se prodigue mucho, pero nos regala con la decimonovena reposición de *Mujercitas*, que está muy bien pero con una vez al año basta. También podemos volver a disfrutar de *Campeones* (*Captain Tsubasa*, vamos), que ya he perdido la cuenta de por dónde van, si han llegado a la final o si se dedican a pasar partidos del pasado mundial. Ah, y también pasan *Dragon Ball*, al igual que el Canal 33 catalán.

Pasando a Cataluña, encontramos un par de series interesantes. Por las mañanas emiten *Endavant Bun Bun!* (*Hoero, Bun Bun* es el título original) que trata de un perro y sus amigüitos, bastante infantil pero que no acaba de estar mal... si tienes seis años.

Hoero bun bun, 1980©Murano M., TV Tokyo, Wako

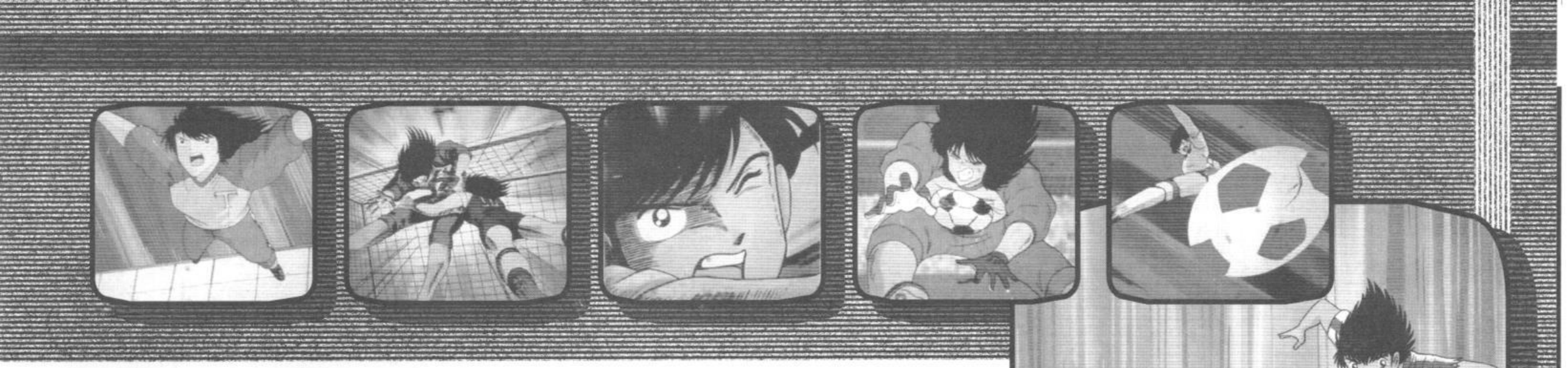
Imágenes de *Endavant, bun bun!*, la historia de este simpático perrito .

Ai no wakakusa monogatari 1987©Sunrise

Creo que este pie de foto sobra: todos sabemos que ésto es *Mujercitas*.

Estas imágenes son de la nueva serie de magical girls de Tele 5, *Dulce Luna*.

Mahou no angel sweetmint, 1990©TX, Yomiuri kokusha, Ashi Pro



Esto es, evidentemente, *Campeones*, o *Captain Tsubasa* para los más entendidos.

Captain Tsubasa, 1983©Yoichi Takahashi, Shueisha, Asashi Pro, Doda Pro.

También podemos seguir al incombustible *Doraemon*, que a pesar de haberlo repetido hasta la saciedad aguanta estoicamente lo que le echen; siguiendo en la franja más infantil, tenemos otra serie titulada *Harry el monstret* (*Harry el monstruito*), bastante pasable, que nos cuenta las desgracias de una tableta de chocolate, un pimiento, un rollo de papel higiénico y un caramelo metidos a monstruos. Para despertarnos bien por las mañanas hemos podido sufrir con *El perro de Flandes* (no la versión que emitió Tele 5 y Antena 3 hace unos años, sino otra más moderna, producida en 1992) e *Ie naki Remi* (*Remi, el niño sin hogar*), una serie de televisión dirigida por Osamu Dezaki (si queréis saber más, podéis ir al artículo de *Black Jack)*, en la que puedes llorar a moco tendido con las desgracias del pobre Remi, que no tiene bastante con haberse quedado huérfano sino que encima se le mueren los animales por el camino... De lo más lacrimógeno.

Para levantarnos los ánimos (o al menos para darle algo de variedad) tenemos dos animes basados en la obra de Yumiko Igarashi: un es *Candy Candy*, que ha vuelto a las pantallas catalanas, y el otro *Georgie* (*Lady Georgie*), que nos vuelve a narrar los problemas de una aristócrata inglesa con las ovejas y eucaliptus australianos.

Hasta aquí hemos llegado. Tened en cuenta que desde que escribo estas palabras hasta que tengáis la revista en vuestras manos pasará algo de tiempo en el que es posible que la programación sufra algunos cambios, pero la verdad es que no tengo demasiadas esperanzas de que sea para mejor. No hay demasiado interés por parte de las cadenas televisivas en recuperar la franja infantil, y después de los últimos ataques contra la animación japonesa dudo que la cosa se arregle(¿sabéis la última? Por lo visto *Dragon Ball* fomenta el uso de drogas de diseño porque los protagonistas toman unas habichuelas de efectos enormemente estimulantes...). Lo malo es que es de lo más improbable que series como *Bateadores, El broche mágico, Mágica Emi* o *Johnny y sus amigos* vuelvan a nuestras pantallas sencillamente porque se le han agotado los derechos. Y tampoco se arriesgan a comprar nada más, que es lo que nos sulfura. Sólo pedimos que se interesen en series que ya han sido emitidas en otras televisiones, como la italiana, que ha pasado *Slayers* y *Marmalade Boy*, series de lo más soft y sin problemas de destripamientos en serie. Pero al parecer las peticiones caen en saco roto y son mucho más importantes las películas bélicas o los dramones que los aficionados al anime. Pues estamos buenos.

Candy Candy, 1976©Kyoko Mizuki, Yumiko Igarashi, Tv Asashi, Toei Doga

Georgie, 1983©TMS

A la izquierda, *Candy Candy*, y a la derecha, *Georgie*. Las diferencias son anecdóticas.

MANGA TOY'S S.L.

¡TODO EN MERCHANDISING!

POSTERS, RAMY CARDS, FIGURAS,
MAQUETAS, HUCHAS, LLAVEROS Y TODO LO
QUE PUEDAS IMAGINAR DE TUS SERIES FAVORITAS.

¡TU TIENDA MANGA EN L'HOSPITALET!
C/ MUNS 3-5 08902 L'HOSPITALET DE LLOBREGAT
METRO STA. EULALIA (L1) TELF. 421 78 60 FAX. 421 76 13

por Minami

FINAL FANTASY

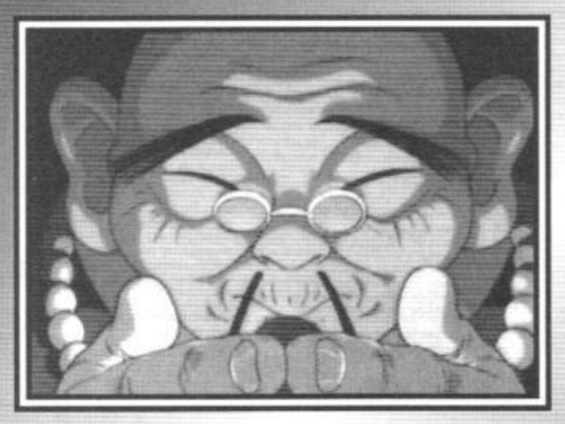
el anime

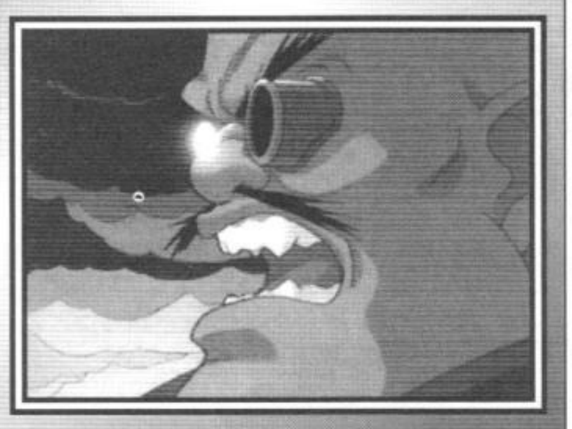
Final Fantasy es, ante todo, una exitosa saga de videojuegos que ha revolucionado Japón. Pero, además, y aprovechando el filón que supuso, Mad House realizó una OVA en cuatro partes allá por 1994 que adaptaba (de aquella manera) la trama principal de los videojuegos.

La acción nos sitúa en un planeta dividido en cuatro reinos, que se mantienen estables gracias a cuatro cristales mágicos, cada uno con el poder de uno de los cuatro elementos principales (tierra, fuego, agua y aire). Como era previsible, el malo de la historia está intentando reunir esos cristales para convertirse en el ser más poderoso del universo. Hasta el momento ya ha conseguido el cristal del fuego, el de la tierra y el del agua, y está deseoso de hacerse con el del viento para cumplir sus deseos. Un anciano hechicero, descendiente de los antiguos héroes, sabe lo que pasa y está decidido a impedirlo, poniendo a buen recaudo el cuarto cristal. Pero ya es mayor, e intenta ir al templo del viento acompañado de su nieta Linaly. Sin embargo los peligros son muchos, y él ya no está para esos trotes; consiguen salvarse de un monstruo gracias a un amigo de Linaly, Pritz, que tras dejar al abuelo en cama y tras ver que ella está decidida a continuar la misión, decide ayudar a su amiga.

De camino al templo son atacados por piratas, en concreto por el grupo de Rouge, que intenta robarles con poco éxito gracias a las bombas que Pritz siempre lleva consigo. Cuando llegan al templo flotante consiguen entrar en él, y tras pasar un par de pruebas, logran hacerse con el preciado cristal; pero en ese momento son atacados por el ejército del país, dispuesto a proteger su tesoro. El cristal toma vida y se introduce en el cuerpo de Linaly, y así queda protegido de la codicia de Rouge, que, ávida de tesoros, se encapricha de él.

Tanto Pritz como Linaly y Vargas, el comandante del ejército, son capturados y llevados a la isla Rouge, donde intentan en vano hacerles confesar dónde está el cristal. Durante el cautiverio Vargas se enamora locamente de Rouge, y conocen a Mido, un fantasma que les ayudará en la búsqueda y recuperación de los otros cristales.



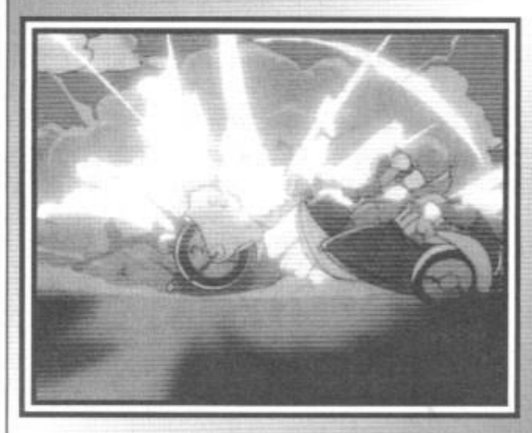


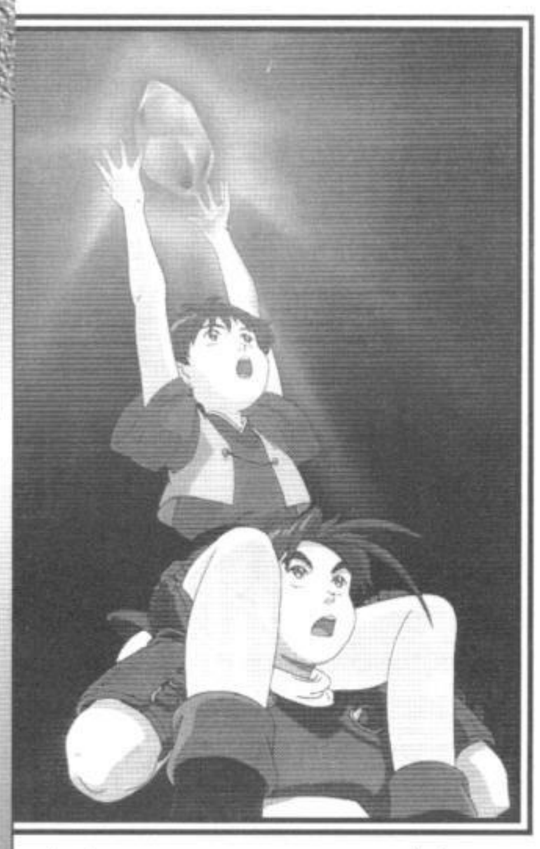
Tras escapar de Rouge son conducidos a la presencia de la princesa de Rena, que les pide ayuda porque todos los países que han perdido su cristal están en problemas. Para llegar hasta la Luna negra, el cuartel general del malvado comandante, sólo hay un modo: pedirle ayuda a Hiryu, un dragón legendario protector del país, el único que puede prestarles el poder suficiente para llegar a su satélite.

Ésta es, a *grossomodo*, la sinopsis de casi los tres primeros capítulos de la serie. La trama no adapta ninguna de las aventuras aparecidas hasta ahora, y está situada unos 200 años después de la historia de *Final Fantasy V*; se hacen unas breves referencias a los héroe de esa saga, Batsu y Hido, y su fantasma compañero, Mido, es uno de los héroes legendarios, pero ahí queda la cosa, no se da más información sobre el tema.

Final Fantasy. 1994©NTT Shuppan

Los diseños, de Yoshinori Kanemori, están bastante alejados del estilo general del videojuego (los diseños del primer *Final Fantasy* y de la mayoría de los anteriores corren a cargo de Yoshitaka Amano, el diseñador de *Vampire Hunter D*) . De todos modos, son unos diseños elegantes y especialmente acertados, al menos en mi opinión. Se le ha querido dar un estilo de anime de aventuras, un poquito en plan *Laputa*, de Miyazaki, con ambientación desértica y algunos diseños más que inspirados en oriente. Para romper la monotonía de la historia y darle ciertos toques de humor, tenemos a Rouge y a su estrambótico ejército de piratas, todas con el mismo modelito que ella, pero privadas de sus curvas, lo que las convierte en un grupo como mínimo pintoresco. Las apariciones de Chocobo, la mascota de *Final Fantasy*, son pocas pero escogidas, así como la apariencia normal de Hiryu, que no puede menos que hacerte reír. Lo único que, a mi entender, falla, es la música. En general es pasable y se adapta a la acción, pero para las escenas más movidas, en las persecuciones o momentos importantes, te martillean con una melodía que combina a partes iguales la música china tradicional y una banda sonora de acción, con un resultado bastante lamentable. De algún modo, te aparta la atención de la acción y te hace pensar qué bebió el compositor antes de entregar el trabajo, y cómo no se dieron cuenta de que esa mezcla no funcionaba. Pero en fin, ése es el único detalle negativo del anime, así que sólo es cuestión de bajar un par de veces el volumen y disfrutar de la historia, que sin ser una innovación arrolladora funciona bien. Lo mejor, sin duda, la pareja protagonista.





FICHA TÉCNICA

GUIÓN: KUNIHIKO SAKURAI
DIRECTOR: RIN TARO
PERSONAJES:
YOSHINORI KANEMORI
PRODUCCION: MAD HOUSE

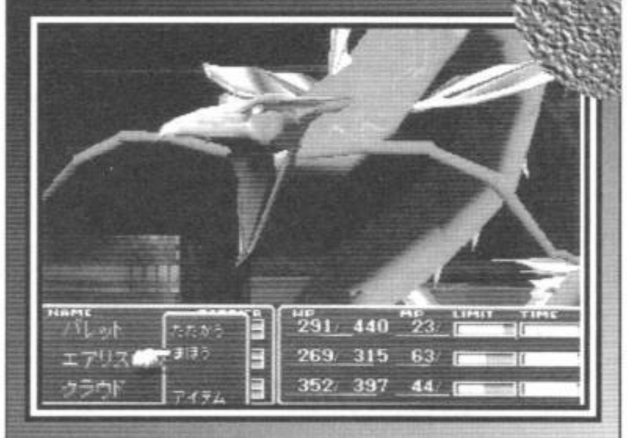
el videojuego

La verdad es que vuestra humilde servidora no tiene demasiada soltura con esto de los videojuegos, así que he pedido ayuda a gente más ducha en el tema para que me eche una mano y esto es, más o menos, lo que me han explicado:

La historia de *Final Fantasy* va ligada, de alguna manera, a la de otro videojuego famoso, el *Dragon Quest* desarrollado por Enix. Square Soft (los creadores de *Bushido blade*, *Parasit Eve*, o *Tobal*) necesitaba un producto capaz de competir con el exitoso RPG de Enix y para ello decidieron hacer las cosas bien, empezando por lo más evidente: el diseño y la banda sonora.

El diseño del primer *Final Fantasy* corrió a cargo de Yoshitaka Amano, el diseñador de *Vampire Hunter D*. Él fue el elegido para medirse con Akira Toriyama y así darle más personalidad al juego, ya que el estilo de Amano tiene poco o nada que ver con el de Toriyama. El compositor de la música fue Nobuo Uematsu, que también logró su propósito: una música pegadiza que se vendió como rosquillas cuando se comercializó en Cd.

La primera versión de *Final Fantasy* salió al mercado en diciembre de 1987 y fue un rotundo éxito, llegando a superar a *Dragon Quest*. La historia de la primera parte tampoco era para echar las campanas al vuelo: el héroe, Garland, debe rescatar a la princesa Sara, retenida en un castillo. Pero el hecho es que todo estaba tan bien montado, los diseños eran tan buenos, era difícil y adictivo y, para qué vamos a negarlo, a los japoneses les encantan las aventuras gráficas, que su éxito estaba casi asegurado. Las sucesivas sagas han ido apareciendo más o menos regularmente en fechas estratégicas (en agosto o navidad), compitiendo encarnizadamente con los *Dragon Quest*. Pero a *Final Fantasy* le faltaba algo, un elemento que lo popularizara aún más y para la segunda parte crearon a su simpática mascota, Chocobo, una especie de cruce entre un avestruz y una gallina que emite un sonido característico (*wark, wark*), y que se ha convertido en la marca indiscutible del juego. En principio los chocobo sólo eran de color amarillo, pero en sagas posteriores han ido apareciendo chocobos de diferentes colores que, como si



En esta página tenemos pantallas de diversas sagas así como diseños originales de Yoshitaka Amano, una muestra de merchandising y una página de *Las aventuras de Chocobo* (vivir para ver).

de Shadow Lady se tratara, cambia de poderes según el color. El universo en el que se desarrollan las aventuras es el mismo en todos los casos, pero cambian de mundo como lo demuestran los mapamundis de cada saga. Además, a partir de la tercera parte del juego hay un personaje que se repite, el del Cid, aunque su aspecto y edad cambian en cada entrega. La melodía confeccionada a partir de intervalos ascendentes y descendentes de la introduccion está presente tanto en el *Final Fantasy I* como en el *VII*, y la musica que se escucha cuando se gana alguna carrera de chocobos en el *Final Fantasy VII* curiosamente es la musica de celebración de victoria en *Final Fantasy I*. Hasta la fecha han salido 7 partes del juego más el *Final Fantasy tactics*. De estos siete sólo cinco se han occidentalizado y sólo uno ha sido traducido al español, en concreto *Final Fantasy VII*. Los occidentalizados han sido el *Final Fantasy I*, para nintendo de 8 bits y *Final Fantasy IV* y *VI* para Super Famicon. Además, en Japón existe una versión mejorada de la última saga, que en sus cuatro discos incluye las mejoras que se hicieron para su venta en occidente.

Así que ahora estamos a la espera que dentro de poco aparezca el *Final Fantasy VIII* y de que, puestos a pedir, también aparezca en castellano...

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Doki, Jon Chocobo, Keiichi Morisato y Juanma-kun por echarle una mano a esta negada de los videojuegos.

AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

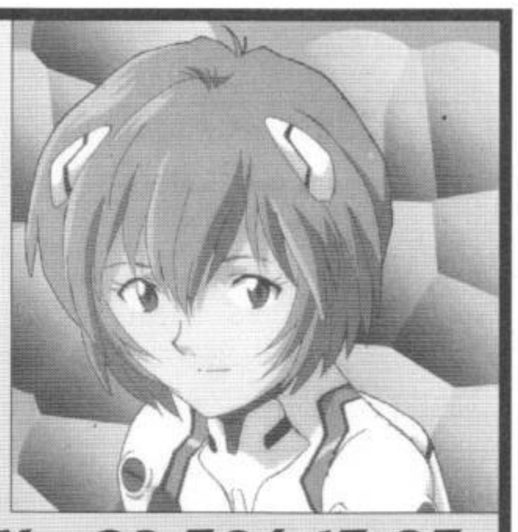
MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

TOT O-JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)



MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✶ FINAL FANTASY ✶ DORAEMON ✶ TEKKEN ✶ YU YU HAKUSHO ✶ GUNDAM ✶

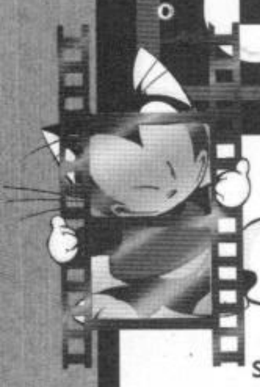
VENTA POR CORREO MUNDIAL
SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

SATORU AKAHORI

...sus obras

por Minami



Seguro que a más de uno y más de una el nombre de Satoru Akahori le suena de algo. Si no por ser el guionista del manga de *Cazadores de magos*, tal vez sea por la cantidad de animes que ha guionizado, dirigido o supervisado, dándoles a todos una pauta común: sus protagonistas están todos locos. Ah, y las chicas tienen muy, muy poca ropa.

Aquí tenemos a Hammel en plena actuación.

Dentro de este género encontramos montones y montones de animes que no tienen nada que ver con el bueno de Akahori, pero hay que reconocer que el hombre ha estado metido en algunos de los más importantes del género.

Campus guardress, 1994©Shueisha, Production IG, Victor Entertainment

Qué mejor ejemplo que *Bakuretsu Hunter* (*Cazadores de magos*), donde Akahori da rienda suelta a su imaginación (o a su lascivia) y se monta una de fantasía heroica con bastantes pinceladas de sexo, un humor desquiciado y situaciones más que absurdas para interesar y sorprender al lector. Pero antes de esta faceta suya más "personal", Akahori trabajaba en esto del anime en un campo un poco menos creativo, al menos en lo referente al guión, realizando los fondos de obras como *Video Girl Ai*, por ejemplo. Algo más tarde, trabajó en esto de los guiones, creando animes tan diversos como *Shulato*, *Final Fantasy*, *One pound gospel;* o en las OVAs de *Campus guardless*, donde supo adaptar perfectamente el desmadre mental de Hagiwara (son tal para cual).

Además de las obras que hemos destacado en el resto del artículo y de algunas que, seguramente, se nos escapan, Akahori ha trabajado en una serie de televisión prácticamente desconocida para el aficionado español, *El Violinista de Hamelin*. No os dejéis engañar por el título... el tal violinista es algo así como Carrot, pero en borde. A pesar de estar ¿basado? en el famoso cuento infantil, por lo que parece sólo se han mirado el libro para ponerle el título y para que Hamel cargue con una viola todo el camino, porque por otra cosa... Al "héroe" lo acompaña una dulce muchachita de carácter más bien tormentoso, un ángel de los cielos y un búho parlante, y van por el mundo en busca de... bueno... primero buscando a la madre de la chica, que la abandonó de pequeña para meterse a monja (vivir para ver), y además ya que están puestos, luchando contra los demonios, usando las más diversas técnicas, desde la espada mágica del ángel, pasando por la música del violinista, hasta el ataque final de Flute, que usa su mala leche como arma.

De todos modos, aún no estoy segura de darle la plena autoría a Satoru Akahori. Si bien es cierto que ha colaborado en estas se-

Violinist de Hamelin, 1996©Wataru Toasa, Enix, Pony Canyon, Adeks

ries, también ha mantenido un equipo más o menos fijo (con Hiroshi Nugishi, por ejemplo), y hay que reconocerle que, cuando quiere hacer algo más serio, lo consigue con éxito.

Pero de todos modos, echadle un vistazo al resto del artículo: el hombre ha hecho un poco de todo, pero lo que le tira realmente es el shonen con montones de chicas jamonas y toneladas de humor. Un género muy agradecido.

Bakuretsu Hunter, 1996©TX, Sotsueizou, XEBEC

Shulato

Hace unos años, los más madrugadores pudimos ver un anime de fantasía heroica titulado *Tenku taisen Shurato*, la historia de un chico japonés de lo más normal que, por cosas que pasan, se ve transportado a un mundo extraño, donde la mitología hindú está a la orden del día. Pues sí, eso también era de Akahori. Aunque pueda parecer extraño, está muy interesado en la mitología y en el esoterismo, cosa que demuestra con creces en la serie, además de dotarla de ciertas pinceladas en las que ya podíamos notar al Satoru que conocemos.

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: SATORU AKAHORI
PERSONAJES: KATSUHIRO OKUDA
PRODUCCIÓN: J STUDIO

Tenku taisen Shulato, 1989©Tatsunoko

Shulato es transportado al Plano celestial durante la final de un combate de artes marciales en el que se enfrentaba a su amigo Gai. Ambos pierden el conocimiento, y cuando Shulato se despierta encuentra a su lado a Lakshu, una chica que le cuenta algunas cosillas del lugar. Aparece Gai vestido con una extraña armadura y empieza a atacarle sin piedad. A punto de morir, Shulato oye unas palabras dentro de su cabeza (*On shura sowaka*), y al repetirlas le viste otra armadura parecida a la de su amigo. Pero suerte tiene de que Karurao Reiga le salve y haga huir a Gai. Su nuevo amigo le lleva en presencia del dios más poderoso, Vishnu, que le explica por qué ha llegado a ese mundo, pero tienen la mala suerte de caer de cuatro patas en la conspiración que se estaba fraguando, ya que Vishnu es convertido en piedra y se les acusa a ellos, por lo que deben huir...

Estamos ante un producto de fantasía, algo parecido a *Los caballeros del Zodíaco*, en el que mezclan los combates con la mitología hindú, y que acaba como el rosario de la aurora, con un final cruel y sorprendente (o por lo menos confuso... ¿por qué será que todos los mangas inspirados en lo hindú acaban mal?).

...sus obras

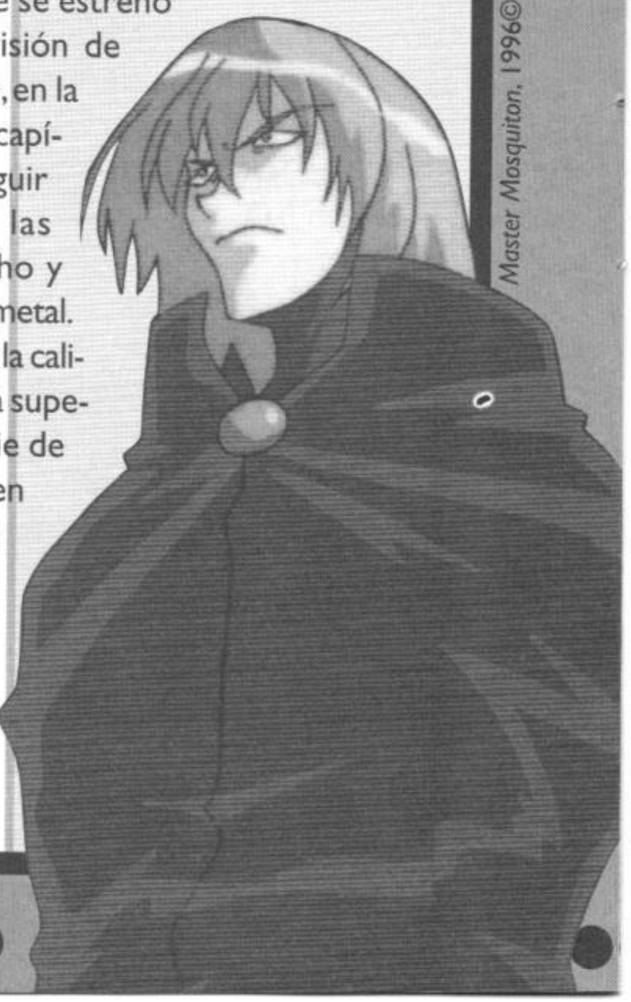
Master Mosquiton

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: SATORU AKAHORI, HIROSHI NUGISHI
DIRECTOR: HIROSHI NUGISHI
PERSONAJES: TAKAHIRO KISHIDA (OVA), UCHI KURODA (TV)
PRODUCTORA: MOSQUITON PROJECT

Hace pocos números ya os hablamos de este anime, protagonizado por un vampiro resucitado y una chica humana que lo despertó mediante un pacto de sangre. Ella es Inaho, descendiente de una familia de brujas, que encontró el modo de despertar al vampiro Mosquiton de su sueño. Claro que no sabemos exactamente por qué lo despertó, si para conseguir poder o simplemente por curiosidad, porque acaba locamente enamorada de él y decidida a conseguir la inmortalidad cueste lo que cueste para poder pasar la eternidad al lado de su amado. Sus desvelos se concentran en encontrar la parte O, un elemento que le puede dar la inmortalidad y así detener el tiempo para que su belleza no se marchite. Para ello usa los servicios de Hono y Yuki, dos sirvientes de Mosquiton que están hartos de ella pero ya que Mosquiton no se decide a eliminarla y le sigue el juego, ellos no tienen más remedio que aguantar lo que les echen y rezar para que la parte vampírica de Mosquiton venza (recordad que tiene un cuarto de sangre humana en sus venas). Pero la aparición de Camille, una antigua conocida de Mosquiton (en realidad es su esposa), trastoca los planes de Inaho y le hacen perder un poco el oremus; a partir de su llegada, y tras amenazarla con quitarle a Mosquiton, su objetivo principal es quitarla de enmedio y que no sobe a su Mosquiton, que para eso ya está ella.

En principio *Master Mosquiton* era un OVA de cinco episodios que cerraba más o menos la historia de la parte O, aunque no la historia central. Un tiempo más tarde se estrenó la serie de televisión de *Master Mosquiton*, en la que durante 26 capítulos pudimos seguir disfrutando de las payasadas de Inaho y su amor por el vil metal. Como suele pasar, la calidad de la OVA era superior a la de la serie de televisión, pero en general el listón se mantiene y crea una serie interesante... tal vez la más interesante de todas.



Master Mosquiton, 1996© Mosquiton Project, Nihon Cromavia

...sus obras

Lamune & 40

Lamune & 40, 1997©Asashi Pro, Terebi Tokyo

VS Lamune & 40 es la serie de look más infantil de todo este grupito de obras de Akahori, pero en esencia sigue siendo más de lo mismo. El protagonista de esta rocambolesca historia es el joven Lamune Baba, un estudiante de cuarto que desea algo de emoción en su vida. Así que cuando se entera de que en realidad es la reencarnación de Lamuness, el guerrero legendario de una dimensión perdida en el espacio se pone más contento que unas pascuas y se va en busca de aventuras. Debe seguir los pasos del anterior Lamuness, que vivió 5.000 años atrás, pero por lo visto las cosas le fueron algo mejor entre otras cosas porque no tenía la debilidad de Lamune por las chicas guapas, una debilidad que le levará a cometer más de una tontería... Para sacarle de los atolladeros en los que se mete, cuenta con la ayuda de Tama-Q, un robot que le ayuda en sus batallas y le da ánimos, que falta le hacen al pobre chico. Pero el modo que tiene Tama-Q de ayudar a su amo es más que curioso: en su interior se almacenan las cápsulas de los Caballeros guardianes, y cuando Lamuness necesita de alguna debe insertar una moneda en la cabeza del robot (¿no os recuerda a Todo-A-100?).

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: SATORU AKAHORI
DIRECTOR: HIROSHI NUGISHI
PERSONAJES:
TSUKASA KOTOBUKI
PRODUCTORA: ASASHI PRO

El abanico de bellas protagonistas femeninas está compuesto por la princesa Milk, hija del rey Yokkohra, y que ha decidido acompañar a Lamune en sus aventuras... nadie sabe muy bien por qué, pero se le ha metido en la cabeza, y ni una manada de toros salvajes la harán cambiar de opinión. Además, la princesa tiene una personalidad más bien limitada: limitada a comer y gritar, y es temible sobre todo cuando tiene hambre. Todo un sol. Además están sus hermanas mayores: la dulce Cocoa, que bajo sus gafas de culo de botella esconde una gran belleza (encarnar al ideal japonés en belleza femenina), le encantan los ordenadores y todo tipo de artilugios mecánicos; para rematar, es lo suficientemente culta como para leer los antiguos manuscritos y decirle a Lamune por dónde deben ir para seguir los pasos de su predecesor. Y aún nos queda la hermana mayor, Cafe o lait, que cual Samantha Mulder desapareció cuando era pequeña... ¿Qué ha pasado con ella? ¿Reaparecerá en la serie? Pues claro, pero tampoco es plan de reventarla tan pronto...

La aventura de Lamune no es un paseo, ya que debe enfrentarse a Don Harumage, que le va enviando guerreros cada vez más poderosos para que le destruyan. Sus motivos son simples: dentro de poco despertará un poderoso robot malvado que se apoderará del mundo de Hara Hara (donde se encuentran), y el espacio Doki Doki, así que debe darse prisa en eliminar a la resistencia.

Una vez más, los nombres de los protagonistas tienen más de un significado: Lamune es el nombre de una limonada, mientras que el de la princesa Milk, Cocoa y Cafe o Lait, son más que evidentes. El resto de personajes también deben su nombre a alguna bebida, preferiblemente refrescante (las únicas que se salen de la norma son las princesas, que tienen nombres más... ¿nutritivos?). Ah, y el nombre del malo maloso también tiene su coña. Es Don Harumage, ¿no? Pues si cambiáis de orden su nombre y apellido sale... Harumagedon. ¿No os suena a cierto desastre que anuncia la Biblia y a cierta peli de Bruce Willis?

Volviendo al anime, podemos diferenciar varias partes. Si lo ordenamos cronológicamente, primero se editó *VS Lamune & 40 Fresh*, un OVA de 3 episodios y el comienzo de la fiebre. En el 91 salió a la venta *NG Lamune & 40 EX*, formada por otros tres capítulos, y dos años después repitieron con *NG Lamune & 40 DX*, otra vez para la venta directa en vídeo. Lo último ha sido *VS Lamune & 40 Fire*, una serie de televisión de 38 episodios, que por lo que sabemos ha tenido una buena acogida entre el público japonés... cosa que en Japón casi asegura una secuela dentro de no mucho tiempo.

Estos son los protas, Lamune y Tam-Q (Tama-Q es el pequeñito, que lo sepas)

...sus obras

Maze

Lo de *Maze* es curioso. Es algo así como explotar al máximo la idea que tuvo Rumiko Takahashi para *Ranma*: el que un hombre se transforme en mujer. Claro que, en este caso, ni Jusenkyo ni el agua fría tienen nada que ver, y para ser exactos, la historia va de una chica que se transforma en chico... aunque la transformación no es puramente física.

Para variar, la protagonista, Maze, una chica de lo más normalillo, aparece en un mundo de espada y brujería. Hasta aquí todo normal. Curiosamente, puede pilotar un mecha especial para enfrentarse a los malos, solo que el susodicho mecha es su amiga, la princesa Mil, que siente por ella algo rayano a la adoración y la sigue a sol y sombra llamándola *oneesama* (hermana mayor), que se pone como una fiera cada vez que Soloud, su sirvienta, se propasa con Maze, a la que parece encontrar muy atractiva (eso, o la pobre tiene la libido descontrolada porque no le quita las manos de encima). Pero el caso es que Maze tiene un ligero problema físico: cuando cae la noche se transforma en hombre. Y eso no es lo peor: lo malo es que su dulce carácter habitual cambia por el del hombre más salido que os podáis imaginar, intentando llevarse al huerto a cualquier fémina de los alrededores, y metiéndolos en más de un lío.

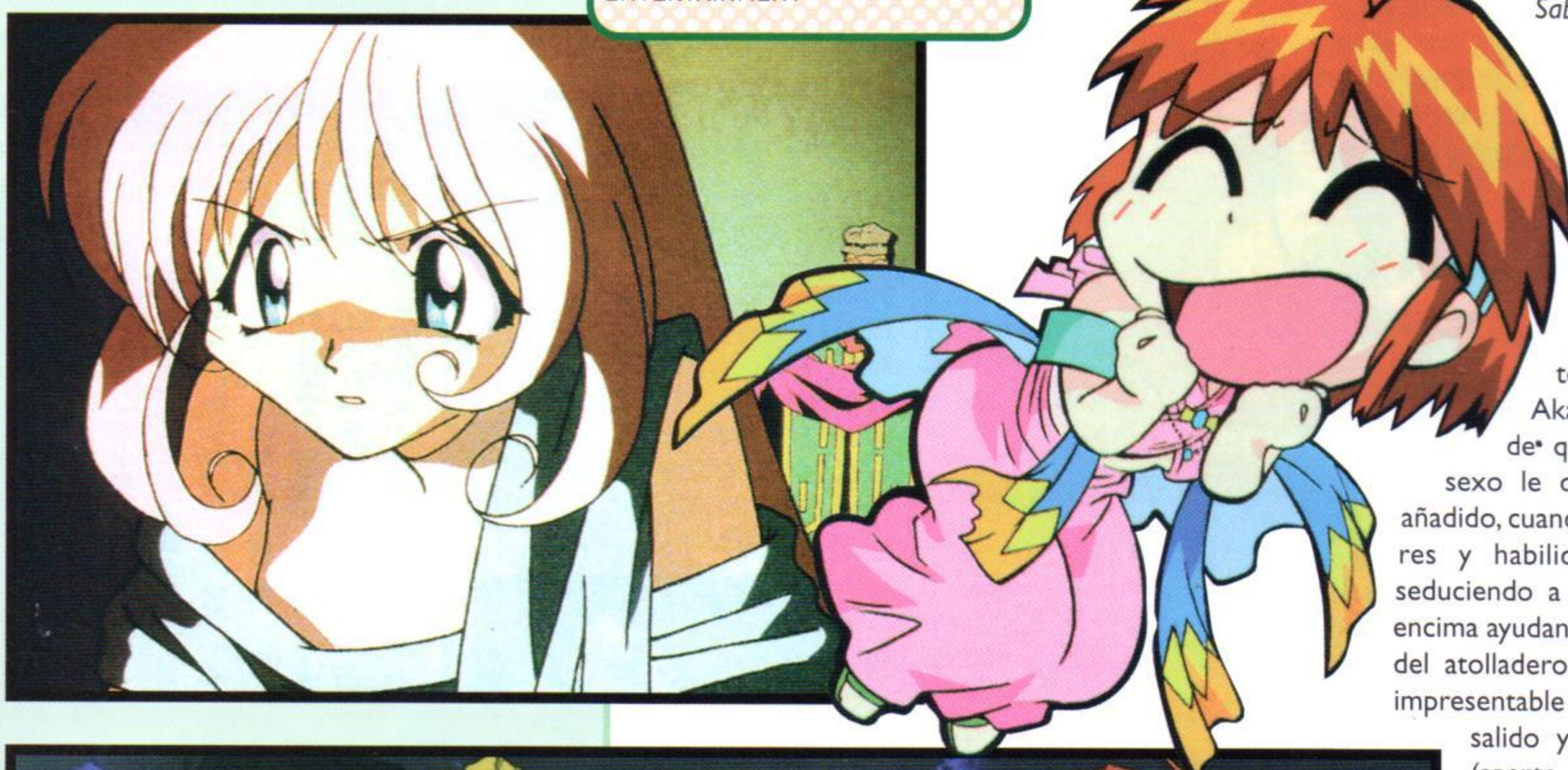
Maze, 1996©Satoru Akahori, Kadokawa Shoten, Nihon Victor, JC Staff

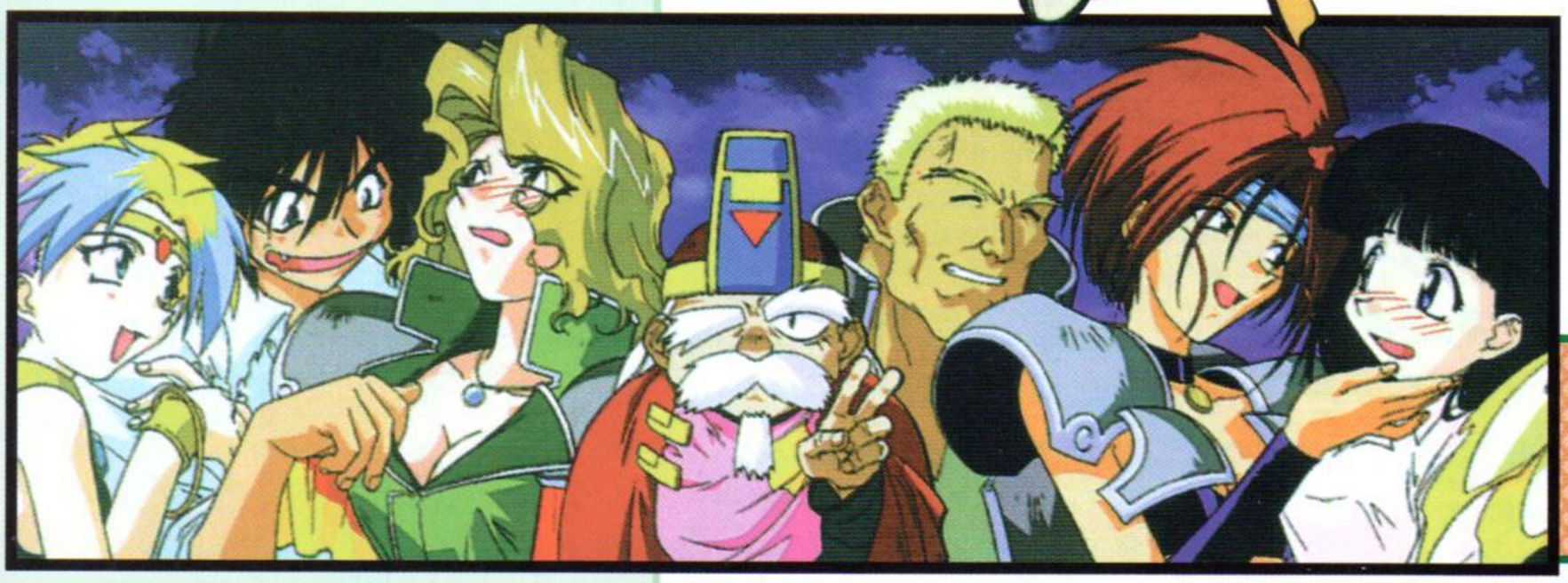
En la primera OVA nos encontramos que acaban de llegar a un país en el que se está levantando la torre de Babel, y cuyo rey está decidido a acabar cueste lo que cueste, aunque tenga que matar a su pueblo de hambre. Para congraciarse con el malo, captura a Maze y a sus amigos para conseguir acabar su torre, pero su hija Mix no está de acuerdo, y decide liberar a Maze... pero comete el error de ir de noche, y acaba seducida por Maze chico. Mientras tanto, en las mazmorras del castillo, el resto del grupo es desafiado por un dragón a un *quiz show* de preguntas sobre la serie (cuándo va a salir el segundo volumen de Maze, quién es el distribuidor, el guionista, etc. De lo más delirante), y como podéis imaginar, la cosa acaba bien tras recibir ayuda de las hadas y de Mix, y tras destruir al malo. Un *happy end* antes de continuar su camino.

Por lo demás, la serie no tiene mucho más argumento. Viajan por el país protegiendo a la princesa y enfrentándose a los malos, un grupo llamado Jaima seikyo dan. *Maze* es una serie de OVAs que, tras su relativo éxito en Japón, acabó en serie de televisión, al igual que *Saber Marionettes*; hace muy poco se estrenó en Japón una película que compartía programa con la nueva película en SD de *Lodoss*. Como veis, la cosa va por los mismos derroteros que casi toda la producción de Akahori, pero el hecho de que Maze cambie de sexo le da un cierto interés añadido, cuando gracias a sus ardores y habilidad amatoria acaba seduciendo a más de una chica y encima ayudando a los demás a salir del atolladero. Por lo demás, este impresentable es muchísimo más salido y lascivo que Carrot (aparte de que va directo al grano)... esto para que os vayáis haciendo una idea de lo que os encontraréis si podéis haceros con algunos capítulos (por cierto, disponibles en fansubs).

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: KATSUMI HASEGAWA
DIRECTOR: SUSUMU SUZUKI
PERSONAJES: EIJI SUGANUMA
PRODUCTORA: NIHON VICTOR ENTERTAINMENT

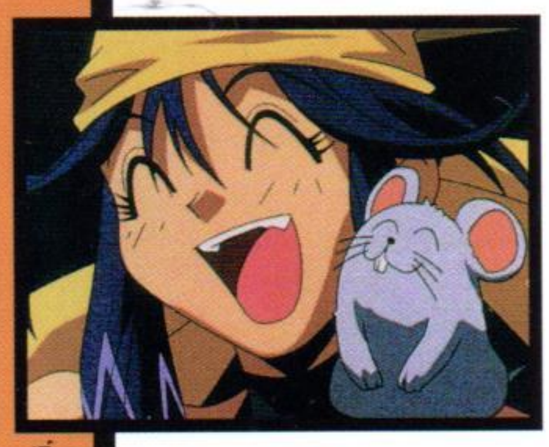




La obligada foto de familia, donde podemos ver a algunos de los protagonistas de la serie y sus particulares... ¿aficiones?

...sus obras

Saber Marionette



Volviendo al viejo tema "Tenchi" (es decir, montones de preciosas chicas locas por los huesos del protagonista), encontramos esta otra obra de Akahori & friends. Como definición general, las Marionette son androides exactamente iguales a una mujer que cumplen cualquier orden que les den sus amos, y no puede decirse que tengan mucho cerebro. Las Saber Marionettes son diferentes, su apariencia también es femenina, pero al contrario que sus primas, tienen un circuito especial, el *otome*, por el que se comportan como chicas humanas. Las Marionette fueron construidas por los tripulantes de una nave-colonia, los únicos que sobrevivieron al accidente que los llevó a Terratoo, el planeta donde se desarrolla la acción. Ya que sólo eran hombres (seis, para ser exactos), se clonaron a sí mismos para poblar el planeta, pero como se aburrían, crearon a las Marionette para que les hicieran compañía. Los problemas empiezan cuando resucitan las mujeres, o más bien en el proceso...

Saber Marionette J narra esos acontecimientos, cuando las mujeres vuelven, y *Saber Marionette R* transcurre 200 años después (a pesar de que se editó antes) , mientras que *Saber Marionette Z* transcurre 300 años después que la *R*, a pesar de que la versión *Z* es sólo de manga. Pero salen casi los mismos personajes. Un poco complicado, ¿verdad?

Primero fue *Saber Marionette R*, una serie de tres OVAs en la que encontramos a Lime, Cherry y Bloodberry, que están relacionadas con el rey de uno de los países en los que se divide Terratoo, y que, para darle emoción al asunto, deben salvar al reino de las amenazas, bla, bla, bla (lo típico). *Saber Marionette J* es una serie de televisión de 25 episodios medio protagonizada por Otaru, un humano al que no le gustan las Marionettes porque no son mujeres de verdad. Por casualidad despierta a Lime, una Saber Marionette que se va a vivir con él y que al comportarse como una chica normal causa la confusión en su pueblo. Y como las Saber Marionette llaman a las Saber Marionettes, también se les unen Cherry y Bloodberry... Por lo que parece, las Saber Marionette pueden aprender a amar, y si lo hacen, las mujeres resucitarán. Pero por lo que sea eso no está bien visto, y aparecen las Saberdolls, unas copias no demasiado perfectas de las Marionettes de Otaru que están bajo las órdenes de Geltland, cuyo emperador, Lorelei, está intentando resucitar...

Actualmente en Japón se está editando la nueva serie de OVAs, *Mata mata Saber Marionette J* (que, curiosamente, quiere decir "otra vez, otra vez Saber Marionette J"), que aún no ha finalizado y que sigue por los mismos derroteros que las anteriores sagas, es decir, mucha chica mona para un mismo chico, combates entre tías jamonas con poca ropa y diseños de vestuario reducidos y espectaculares.

No podemos decir que sea una serie que active el intelecto, porque, la verdad, a veces es algo chorra y su estructura es bastante simple; además, lo de 100 chicas alrededor de un solo chico ya cansa... pero es entretenida. Lo malo es que, al ser serie de televisión, hay pocas posibilidades de verla editada por aquí... Como no os vayáis al mercado norteamericano...

FICHA TÉCNICA

IDEA: SATORU AKAHORI
DIRECTOR: MASAMI SHIMODA
PERSONAJES: TSUKASA KOTOBUKI, SHUICHI SHIMAMURA
PRODUCTORA: BANDAI

Saber Marionettes, 1997©Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Visual, Terebi Tokyo

Sakura Taisen, 1997©Sega enterprises, LTD, Bandai Visual, Animate Film, Red

Sakura Taisen

Seguro que pocos de vosotros sabíais que las OVAs de *Sakura Taisen* también cuentan con el guión de nuestro amigo Akahori. Pues sí, también es suyo, pero al parecer se ha controlado un poco, porque no hay tanto desmadre como en otras de sus obras. El otro hecho destacable de estas dos series de OVAs es su diseñador, Kosuke Fujishima (el autor de *Ah!Mi Diosa*), que ha hecho los diseños previos de personajes y mechas y les ha dotado de una elegancia que la hace destacar frente a otras producciones.

La base de la historia es que, a principios de siglo, un grupo especializado debe proteger a Tokyo de los demonios. El jefe del grupo es Ichiro Oogami, que ha recibido la orden de sus superiores de ponerse al mando de un nuevo grupo que debe proteger la ciudad. Él está contento y feliz con su nueva misión, y más ante la perspectiva de luchar con un grupo de chicos jóvenes e idealistas como él hasta que conoce al grupo. Lo primero es que son chicas, pero no se le cae el alma a los pies por machismo, sino porque una de las chicas, Iris, tiene 9 años y no se separa de su osito de peluche, Jean Paul; también están Sumire y Maria, que no es que sean malas chicas, pero tienen sus peculiaridades. Y gracias a Dios que está Sakura, que es la más normalita de todas. No han sido reclutadas al azar, sino que Iris, por ejemplo, tiene un enorme poder mental, que usa tanto para enfrentarse a los demonios como para hacer volar a su osito.

Previsiblemente, entre tanta chica, Oogami no podía menos que sentirse atraído por alguna de ellas, y acaba fijándose en Sakura, a pesar de que Iris insiste en que ya es adulta y en que tengan una cita...

Lo curioso de este anime es que primero empezó como un videojuego para Sega Saturn, y debido a su éxito, decidieron pasarlo a animación en una serie de cinco volúmenes; tras el considerable éxito ha empezado a editarse la segunda parte de las OVAs, un año después de la gran batalla con los demonios, añadiendo dos personajes nuevos: una aristócrata italiana y un chico alemán (hay una diversidad cultural impresionante).

Por lo que parece, la mano de Akahori no es tan marcada como en otros casos. Parece tener un poco más de trasfondo y una trama algo más elaborada que la de sus otras creaciones, aunque no sabemos si es por voluntad propia o porque le han sugerido que haga algo un poquitín más serio. De todos modos, con *Shulato* ya demostró que si quiere, puede hacer una historia más profunda y mejor construida, y no dejarse llevar por su lado "salvaje", así que tal vez lo único que ha pasado es que al basarse en el videojuego (ya de por sí un poco más serio a lo que nos tiene acostumbrados) decidiera variar un poco... No seré yo quien se lo reproche, tal vez estaba un poco cansado de tanta protagonista sin nada en la cabeza y necesitaba algo un poco más estimulante.

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: HIROYUKI KAWASAKI
PLAN : SATORU AKAHORI
DIRECTOR: TAKAYAMA ISHIYAMA
PERSONAJES: HIDENORI MATSUHARA
PRODUCTORA: BANDAI

EL ORIGEN

En principio, *Sakura Taisen* iba a ser un videojeugo para Sega Saturn en el que unos demonios tacan una especie de Tokyo de la época Edo y que unas guapas chicas deben defender en sus mechas. Para que las chicas fueran más monas, los diseños preliminares se encargaron a Kosuke Fujishima, el autor de *Ah!Mi diosa*, lo que popularizó el producto hasta tal punto que se decidió hacer una OVA para aprovechar su fama.

Las cosas iban bien, así que se realizó la secuela del videojuego, *Sakura Taisen 2*, con nuevos personajes, nueva animación y con los indispensables diseños de Fujishima de personajes y mechas. También ha tenido su éxito y ha propiciado la aparición de otra OVA de seis partes... veremos si también sacarán *Sakura Taisen 3*...

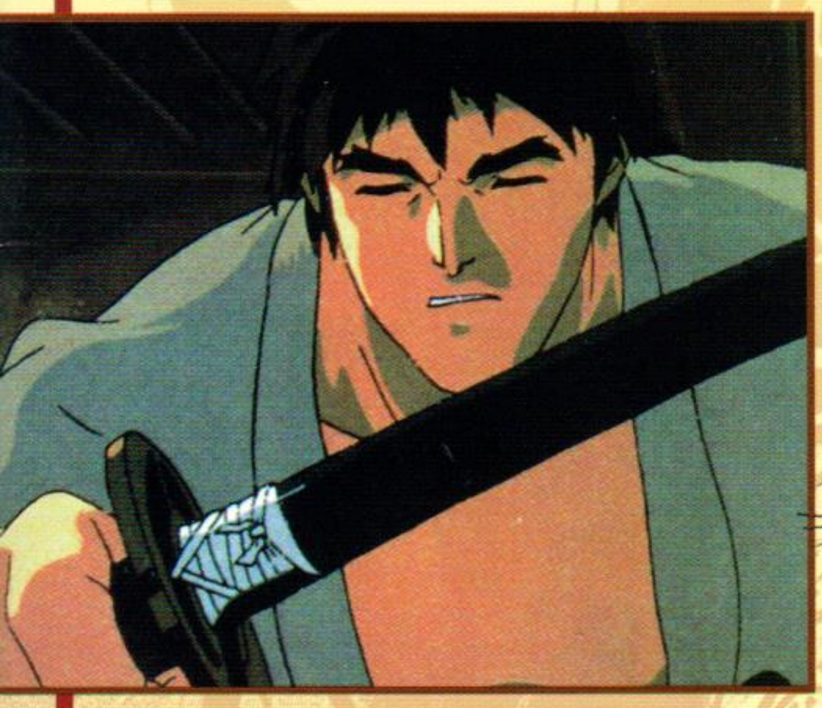
BIBLIOGRAFÍA

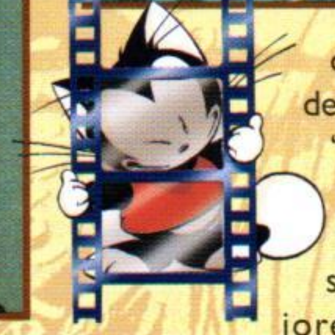
PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE SAKURA TAISEN:
MING'S SAKURA WARS PAGE
HTTP://PEI.PHYSICS.SUNYSB.EDU/~MING/ANIME/SAKURA.HTML

THE HAKKENDEN

悌 仁 義 礼 智 忠 信 孝

por Annabel Espada





Las historias de samuráis siempre tienen un cierto encanto para el espectador occidental, porque es algo muy exótico, sobre todo por el bushido, el camino del guerrero, que obliga a los samuráis a vivir honorablemente.

The Hakkenden es una adaptación de una novela clásica del período Tokugawa titulada *Nanso satomi Hakkenden*, de Baki Takizawa, aunque no hemos podido conseguirla (que sepamos, no está traducida a un idioma comprensible... y si lo está, no en España). Así que, de momento, nos contentaremos con hablar del anime.

En la época Muromachi (en el siglo XIV), Yoshizane Satomi, un daimyo (los señores feudales de la época), está muy preocupado por el ataque de su enemigo, el daimyo Kagetsura. Satomi está tan desesperado que murmura que estaría dispuesto a dar la mano de su hija, la princesa Fuse, a aquél que le trajera la cabeza de su rival.

Increíblemente, su perro Yatsufusa se desliza en el campamento enemigo y le trae a su amo la cabeza de Kagetsura, obligándolo a cumplir su promesa.

Lógicamente, al principio Satomi se niega en redondo a entregar a su única hija a un perro, pero Fuse decide aceptar al perro para que nadie pueda llamar traidor a su padre. La pareja vive en las montañas, apartada de la gente, y la princesa cree morir cuando se da cuenta de que está embarazada, a pesar de haber evitado acercarse a su "esposo".

Al feudo de Awa, el controlado por Satomi, llega Daisuke Kanamari, uno de los mejores guerreros del reino y el prometido oficial de Fuse, que acude para ayudar a su futuro suegro contra el enemigo, y se encuentra con que su novia está casada con el perro. Ni corto ni perezoso se dirige a las montañas para matar a Yatsufusa, al mismo tiempo que Fuse decide quitarse la vida antes que dar a luz una abominación. Daisuke dispara al perro mientras Fuse empieza el ceremonial del seppuku. Para demostrarle a Daisuke su inocencia con el perro, se abre el vientre con su sable corto, y de la herida surge una luz; del collar que siempre llevaba se desprenden ocho gemas que salen volando.

El malvado espíritu Tamaazusa, enfadado con el padre de Fuse, Satomi, por haberlo matado decide tomar venganza. Daisuke se propone encontrar las ocho gemas, cada una de las cuales tiene grabada un kanji correspondiente a las virtudes que todo samuray debe tener para ser digno (amor filial, deber, lealtad, fe, amor fraternal, compasión, sabiduría, justicia).

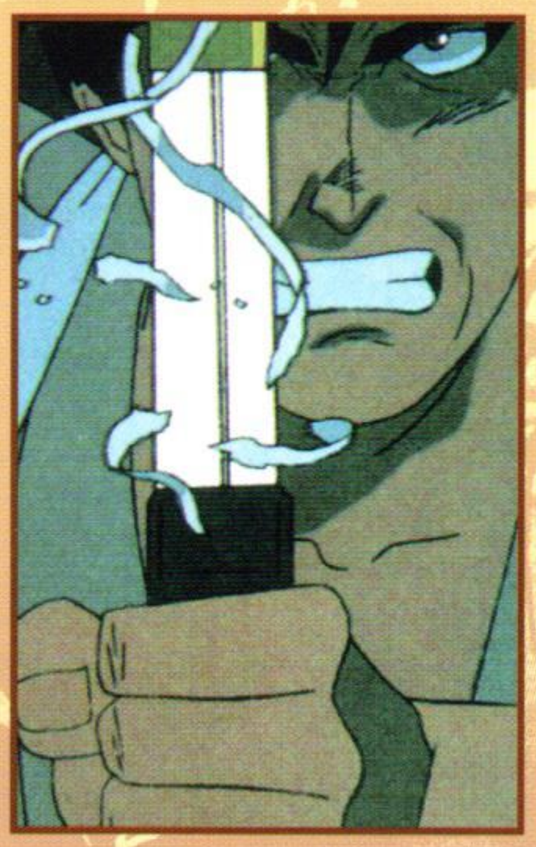
Un año después de la muerte de Fuse, nace Shino Inozuka, que 15 años después destaca en el manejo de la espada. A pesar de su linaje, Shino no sucede a su padre, que está enfermo, y es su tío quien se convierte en cabeza de familia. A Shino sólo le queda Murasame, una espada legendaria que su padre antes de morir, le ordena que devuelva a su dueño, Nariuji Ashikaga. Pero su tío, Hikiroku, ansía también poseer la espada, y no sólo él, sino también un misterioso y demoníaco samuray, Samojiro Ahoshi, que primero intenta chantajear a Shino y después mata a su perro por haberle atacado.

Shino cuida a su perro agonizante, del cuerpo del cual sale una bola envuelta en luz con un símbolo grabado, el de Ko (amor filial).

Decidido a cumplir con el último deseo

The Hakkenden, 1997©AIC

de su padre, Shino va a buscar al famoso Nariuji Ashikaga para devolverle a Murasame, pero debe enfrentarse no sólo a Ahoshi, que con sus trucos mágicos intenta arrebatarle la espada, sino a su tío, que ha enviado a sus hombres, dirigidos por Sosuke, a que le maten. Tras unas escaramuzas, Shino y Sosuke se enfrentan en un bote enmedio de un río y empiezan a luchar. La gema de Shino empieza a brillar, y también la de Sosuke, cuyo símbolo es Gi (deber). Abandonan la lucha y deciden viajar juntos como hermanos. Mientras tanto, gracias a la influencia del tío de Shino, deciden que la prometida de Shino, Hamaji, se case con Aboshi. Pero ella está enamorada de Shino y nada dispuesta a unirse al extraño samuray, así que decide hacerse el seppuku. Su marido la detiene, pero intenta quitarla de enmedio cuando ella descubre su naturaleza demoníaca. Entonces aparece el tercer guerrero, Dosetsu Inuyama.



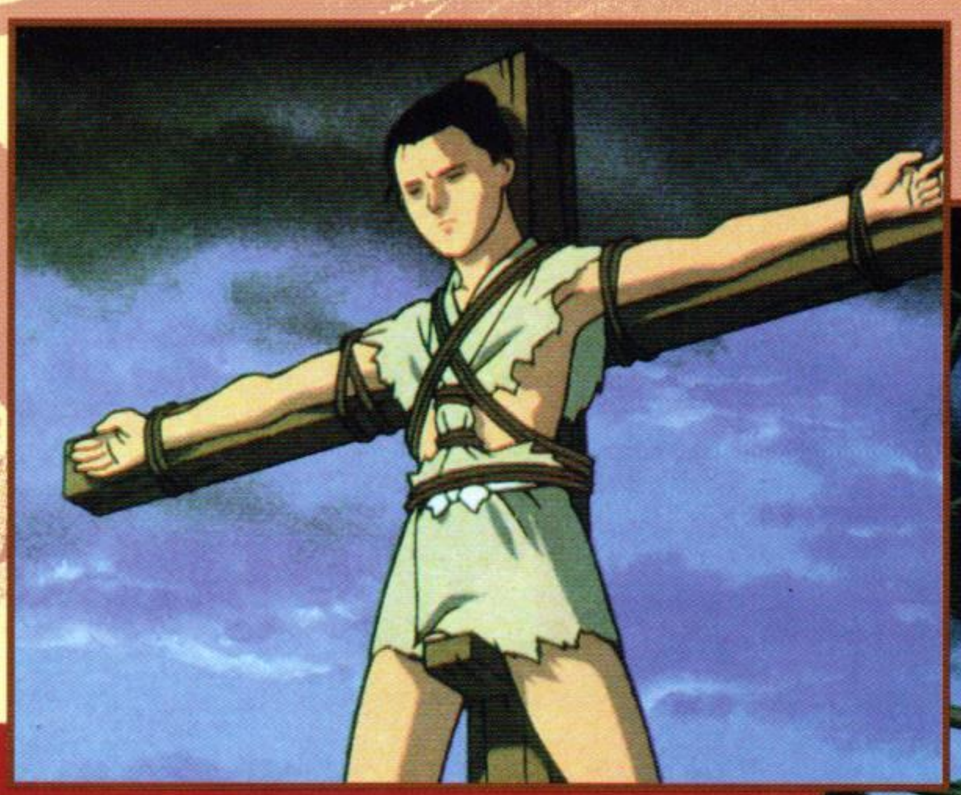
La desaparición de Hamaji crea bastante confusión en el pueblo, y el padre de la chica intenta matar a Aboshi sin éxito, y lo que es peor, hace que se transforme en un monstruo que ataca sin piedad el pueblo hasta que Shino se enfrenta a él y gracias a su gema logra vencerlo.

A partir de este momento se van uniendo el resto de guerreros, como Genpachi Inukai, Kobungo, o Chudai, cumpliéndose el destino de los guerreros perro, los hombres que nacieron con alguna de las ocho gemas que la princesa Fuse llevaba alrededor del cuello en el momento de su muerte.

Ahora que ya tenéis una idea más que aproximada del argumento de esta serie de OVA, vamos a la valoración técnica. La historia, como véis, es muy interesante y tiene su gracia. Además, es de AIC, la productora de *Tenchi Muyo!* y *El Hazard*, así que la calidad parece asegurada... Pues no.

Resulta que a pesar de la calidad de algunos episodios, otros son penosos tirando a muy malos. El cuarto capítulo tiene una animación lastimosa, que se hace notar sobretodo si lo comparas con los tres anteriores. En una serie de lo que sea (ya sean OVAs o series de televisión), es normal que el primer episodio esté muy bien animado, por eso de que es la presentación de la serie y necesitan enganchar. Y tampoco es raro que el segundo no sea más que pasable después de haberse gastado el presupuesto en el primer capítulo.

Pero lo de *Hakkenden* ya es pasarse. Hay algunos capítulos soberbios, con buena animación, una dirección cuidada... y como además tienen una muy buena historia que contar el resultado es casi perfecto. Pero otros, por mucha buena historia que metas, tienen una animación tan mediocre, tan setentera, que no puedes evitar darte cuenta de los fallos y que te chafe un poco la serie. Así que ya sabéis, los 14 capítulos de *The Hakkenden* son la demostración de que la animación es un medio más que adecuado para adaptar una novela por clásica que sea... aunque no les habría ido mal un poco más de presupuesto.



EL BUSHIDO

TEI.
Significa fraternidad.

JIN.
Significa compasión.

GI.
Significa deber.

REI.
Significa corrección.

CHI.
Significa sabiduría.

CHUU.
Significa lealtad.

SHIN.
Significa fe.

KOU.
Significa devoción filial.

EL MANGA

A pesar de que el manga empezó a publicarse antes de que salieran al mercado las OVAs, éste es, sin duda, su adaptación. Con un estilo muy cercano al shojo manga, nos narra en su estilo suelto el dramatismo de la decisión de Fuse y la aventura de los guerreros. Si conocéis el anime este manga es bastante diferente, pero no por ello deja de ser interesante.

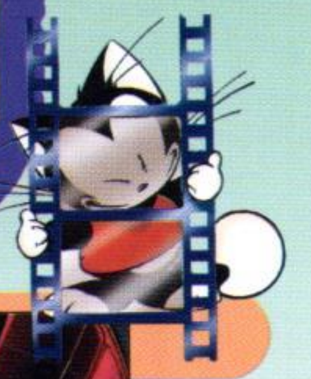
The Hakkenden, 1991©Pink Aomata, Kadokawa Shoten

Kia Asamiya

NADESICO

Meteor Schlachtschiff

porEulália Dolz



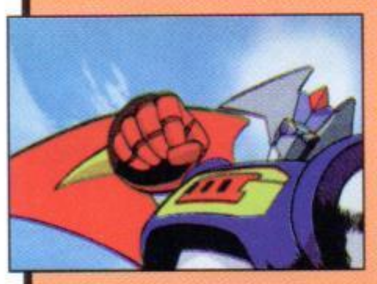
Una de las series inéditas más populares entre los otakus de todo el mundo es *Nadesico*. El boca a boca ha funcionado una vez más, y gracias a los fansubs la serie es accesible y tal vez sea una de las causas por las que ADV ha comprado sus derechos para Estados Unidos.

Nos encontramos con un producto para la televisión, donde las dosis de romance, aventuras, batallas interestelares y humor están bien dosificadas y consiguen atraer al espectador cada semana. Los espectaculares diseños de Keiji Gotoh han suavizado los originales de Asamiya logrando personajes más atractivos y más en la línea del shonen clásico (también ha aumentado la exuberancia de algunas chicas).

Nos encontramos en el año 2195, cuando la conquista del espacio es un hecho y la Tierra ya tiene colonias estables en la Luna y Marte, y se dispone a conquistar otros planetas como Venus o Júpiter. El uno de octubre la base de Marte es atacada y destruida por fuerzas enemigas desconocidas; se culpa del ataque a los habitantes de Júpiter, pero lo cierto es que la única razón para ello es que las naves provenían de ese planeta. Durante el ataque, un joven piloto llamado

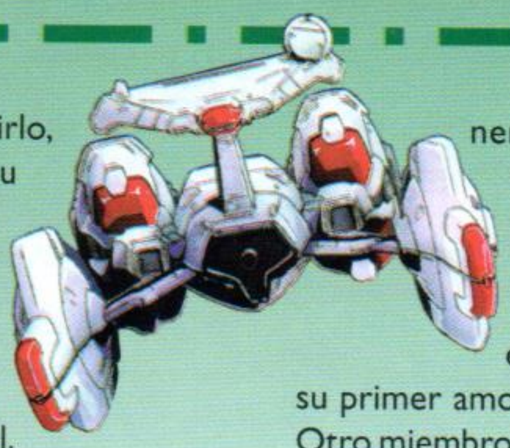
GEKIGANGER

Para descarge las tensiones de la dura vida de los tripulantes de la nave, qué mejor que tomarse un rato libre para ver una serie de anime, y qué mejor que sea del espacio.



Así, gracias a Gai, todos los tripulantes son fans de *Gekiganger*, un anime antiguo que siguen fielmente cada día. Y lo mejor es que los japoneses lo han creado de verdad, ya que no hace mucho salió una versión en OVA... ¿Los protagonistas de *Gekiganger* verán *Nadesico*?

Asamiya Kia

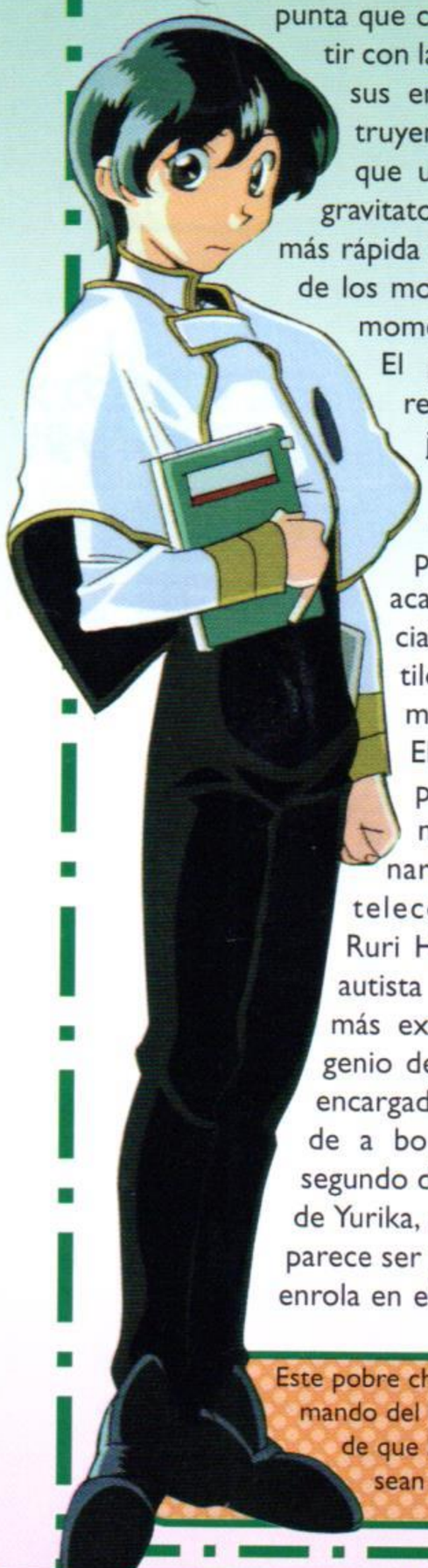


Akito Tenkawa intenta impedirlo, pero el colgante que le dio su madre le transporta misteriosamente a la Tierra (oh oh, eso me suena a *Escaflowne*). El alto mando de la Tierra decide tomar medidas al respecto y le encarga la misión a Nergal, una empresa de desarrollo con tecnología punta que confían que pueda combatir con las avanzadísimas naves de sus enemigos. Para ello construyen un prototipo, una nave que usa una nueva tecnología gravitatoria y que es muchísimo más rápida y potente que cualquiera de los modelos existentes hasta el momento.

El puesto de comandante recae sobre la joven Yurika Misumaru, que quedó la primera en la academia de oficiales y cuyo estilo de mando es más bien relajado. El resto de la tripulación lo forman Megumi Reinard, la oficial de telecomunicaciones, Ruri Hoshino, una niña autista de 11 años de más extraña que es un genio de la informática y es la encargada de la computadora de a bordo y de Jun Aoi, el segundo de a bordo y prometido de Yurika, aunque su relación no parece ser muy profunda. Akito se enrola en el Nadesico como cocinero pero por causas mayores acaba otra vez como piloto, y lo que es peor, objeto de las atenciones de Yurika, una antigua amiga de la infancia y que aún está enamorada de él porque es su primer amor.

Otro miembro destacado de la tripulación es Gai Daikouji, un piloto enamorado de una vieja serie de anime llamada *Gekiganger* que gracias a su pasión acaba aficionando a Akito y a través de él al resto de la tripulación acaba siguiendo la serie día tras día hasta el sorprendente final, en el que descubrimos que *Gekiganger* es más importante de lo que cualquiera de ellos hubiera podido soñar...

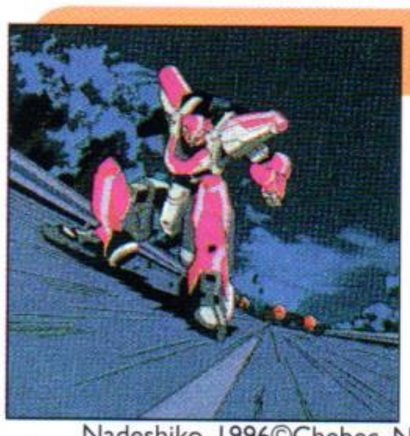
Es, sin lugar a dudas, una buena serie. Tiene multitud de referencias a otros animes, clásicos y no tan clásicos como *Yamato*, *Urusei Yatsura* o *Gundam* , y un humor desquiciado muy agradable. La animación se mantiene, sin llegar a las excelencias de productos como *Evangelion* o *Escaflowne* pero correcta para una serie de televisión. Así que ya lo sabéis, a través de fansub sale baratita.



Este pobre chico es el segundo en el mando del Nadesico, el encargado de que las órdenes de Yurika sean coherentes.

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: TSUTUO SATO
PERSONAJES: KEIJI GOTOH
MECHAS: MIKA AKITAKA
ESTUDIO: CHEBEC



Nadeshiko, 1996©Chebec, Nadeshiko Seisakuiinkai

Personajes

YURIKA MISUMARU
El la capitana del Nadesico, locamente enamorada de Akito e hija de un alto oficial del gobierno militar.

AKITO TENKAWA
Este chico de 18 años se unió a la tripulación del Nadesico como cocinero, pero tuvo que volver a su antiguo empleo de piloto.

RURI HOSHINO
Esta extraña chica de 11 años fue vendida a Nergal por sus propios padres. Es un genio de la informática y siente mucho cariño por Akito.

MEGUMI REINARD
La encargada de telecomunicaciones es el tercer vértice del triángulo amoroso entre Yurika y Akito. Está basada en Megumi Hayashibara.

MINATO HARUKA
Esta ex-secretaria es la encargada de los suministros, Es capaz de usas sus "encantos" cuando la situación lo requiere sin ningún reparo.

El resto de la tripulación es un grupo bastante pintoresco, encabezado por Gai, el responsable de que *Gekigander* sea todo un éxito.

LA PELICULA

Este verano está previsto que se estrene en los cines japoneses la película de *Nadesico*, que como en el caso de *Neon Génesis Evangelion* se espera que resuelva los misterios que dejó en el aire la serie de televisión.

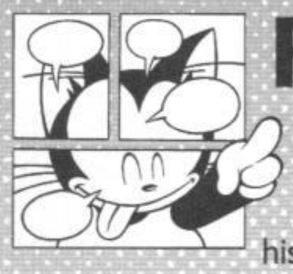
Por lo pronto poco sabemos del acontecimiento del año, como lo han llamado. Sólo que la principal protagonista parece ser Ruri, que ha crecido y se ha convertido en una preciosa jovencita de largo y azul cabello, que Akito y Yurika están muertos (o por lo menos se ven imágenes de su funeral), y que el film se subtitula *Princess of darkness*. Eso nos deja un montón de interrogantes, porque las revistas especializadas del sector incluyen mucho diseño, entrevistas y demás, pero pocos datos útiles si no tienes posibilidad de ver la película. Así que poco podemos hacer salvo esperar que, como en el caso de *Evangelion* el boca a boca funcione y alguna editora de vídeo se interese por la serie y posteriormente por la película. Porque por televisión ya ni me lo planteo.

por Pol Garcés

NADESICO

Meteor Schlachtschiff

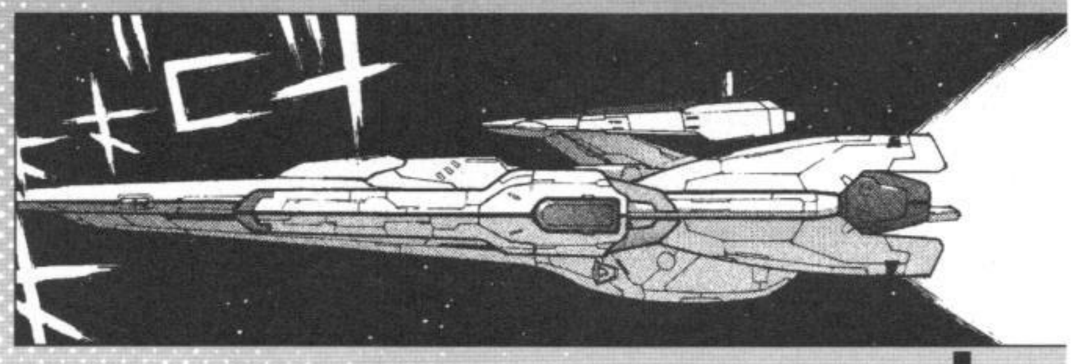
Kia Asamiya

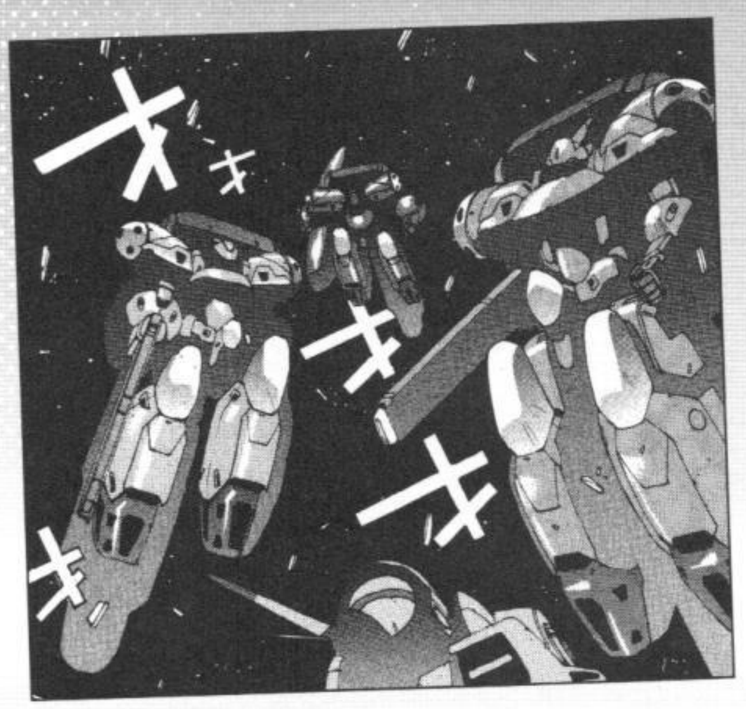


Para gustos los colores, o sino que se lo digan a Asamiya, un autor capaz de crear una historia tratando cualquier tema... o casi. Actualmente, trabaja a la vez en *Steam Detectives*, *Nadesico* y *Silent Mobius* (nadie sabe qué le ha pasado a *Dark Angel*), y a pesar de que es perfeccionista y sus trabajos se hacen esperar, los temas de estos mangas tienen poco o nada que ver unos con otros.

Por lo menos vamos a tener la suerte de ver editadas en España sus dos últimas obras, *Nadesico* y *Steam Detectives;* de las dos, la más novedosa es *Steam Detectives*, pero con *Nadesico* Asamiya se sacaba una espinita que tenía clavada desde hacía tiempo, desde que vió *Yamato* por primera vez: crear una historia del espacio. Bajo su particular estilo, nos presenta a un acorazado espacial dispuesto a defender la Tierra de los ataques de malvados entes alienígenas (vamos, el pan nuestro de cada día). Lo más particular del Nadesico es su tripulación, compuesta por mujeres y un solo hombre, que para más inri es el primer amor de la comandante de la nave, Yurika, lo que previsiblemente provoca más de un problema cuando intenta reconquistarlo y se enfrenta al resto de chicas, también interesadas en Akito.

Ya que gracias al artículo del anime ya sabéis por dónde van los tiros (ciertamente, la historia no es excesivamente complicada), vamos a hacer notar las diferencias. Dejando de lado el estilo de dibujo, lo más curioso es que la serie de televisión ha acabado (se va a estrenar la película, pero eso es otra historia), mientras que sólo hay dos tomos del manga. Asamiya piensa que son dos productos diferentes, que se han desarrollado en paralelo a pesar de que durante el plan de la serie los staffs trabajaron juntos; él asegura que ya tiene pensado el final del manga, y que no necesariamente va a ser el mismo que el del anime, pero eso no le quita validez a ninguno de los productos. Las diferencias son notables (la serie de televisión es mucho más desmadrada y con referencias a multitud de animes, mientras que el manga es algo más serio y dramático), pero la verdad es que estamos ante un manga que sorprenderá a los fans de Asamiya por su evolución respecto a lo que se publicó en España, y que, además, cuenta una historia interesante... ¿qué más se puede pedir?





FICHA TÉCNICA

AUTOR: KIA ASAMIYA
EDITORIAL: HAKUSENSHA
AÑO: 1997, 2 TOMOS

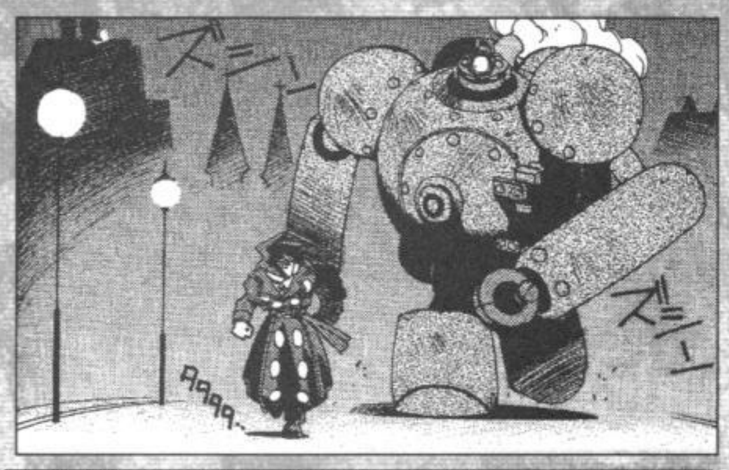
Nadesico, 1997©Kia Asmiya, Hakusensha

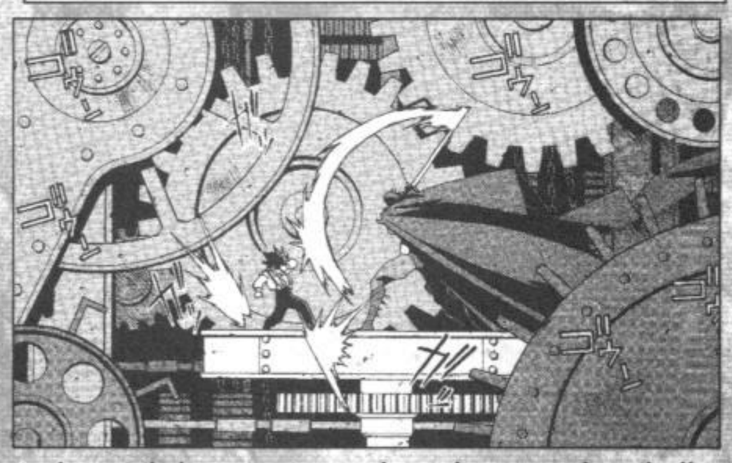
Kia Asamiya

STEAM DETECTIVES

por Eduardo Pérez

Las historias de caballeros andantes, valientes princesas, villanos y dragones, no necesariamente tienen que estar situadas en un paisaje de castillos. Este género, que siempre recurre a un argumento romántico y de aventuras, que funciona en todo tipo de decorados. Si a esta formula le añadimos una temática que vista desde los años 90 resulta retro y nostálgica, cual era





industrial de principios de siglo y mechas, hallaremos un manga de Kia Asamiya apto para todo tipo de lectores.

La cultura del vapor ha enamorado a muchos autores actuales, sobretodo dibujantes franco-belgas, o algún que otro americano, influenciados por el mundo de Julio Verne, Conan Doyle, o míticos largometrages como *Metrópolis, La máquina del tiempo* ...

La maquinaria grotescamente tosca, inmensa, con bobinas, condensadores y transistores, queda muy lejos del mundo del chip. Sin embargo, este ambiente tiene para muchos un encanto indescifrable.

Por el contrario, no se considera *Steam Detectives* un manga de mechas, sino de aventuras ambientado en un Steam City victoriano. Los protagonistas, un joven detective (Narutaki) y una cándida enfermera (Lin Lin), junto con un voluminoso robot (Goruriki) que posee la mente de su desaparecido padre, formarán un buen equipo para combatir a los villanos enmascarados y científicos locos. A su vez, este manga tiene un amplio repertorio de secundarios

Steam Detectives, 1997©Kia Asamiya, Shueisha

que están notablemente diseñados y que encajan con el espectáculo. Muchos villanos también encajan con algunas características de determinados superhéroes de la editorial americana DC. Y aquí entramos en un punto muy interesante.

Muchos son los dibujantes occidentales que se han dejado invadir por el estilo gráfico o la narración de los japoneses, pero lo curioso es encontrarse con el hecho contrario: un cómic oriental claramente empapado de un dibujante americano, llamado Mignola. Este autor, aparte que también ha dibujado historias de *Batman*, tiene varias obras con de ambientes anacrónicos. Por un lado, le encanta trabajar con un dibujo bastante simplificado, sin dejar de ser realista, trabajando con volumenes planos y manchas de negro. Por otra parte, se deleita por las escenas de accion, siendo una maestro de las viñetas a toda pagina. Parte de estos elementos están reflejados en esta obra del Kia Asamiya. El dibujo tiende a lineas senzillas anguladas, aunque los robots están trabajados con volumenes esfericos. La utilización de tramas no es tan compleja como en otras de sus obras, pero funciona perfectamente. Además la creación de la ciudad no deja escapar ni un solo detalle y queda integrado en este estilo tan diferente de Asamiya. Definitivamente, esta obra que empezó en el año 95 es un punto y aparte del mundo Asamiya.

FICHA TÉCNICA

AUTOR: KIA ASAMIYA
EDITORIAL: SHUEISHA
AÑO: 1996, 5 TOMOS

Estos son los tres protagonistas principales, Narutaki, la bella y tonta Rin Rin y su papi.

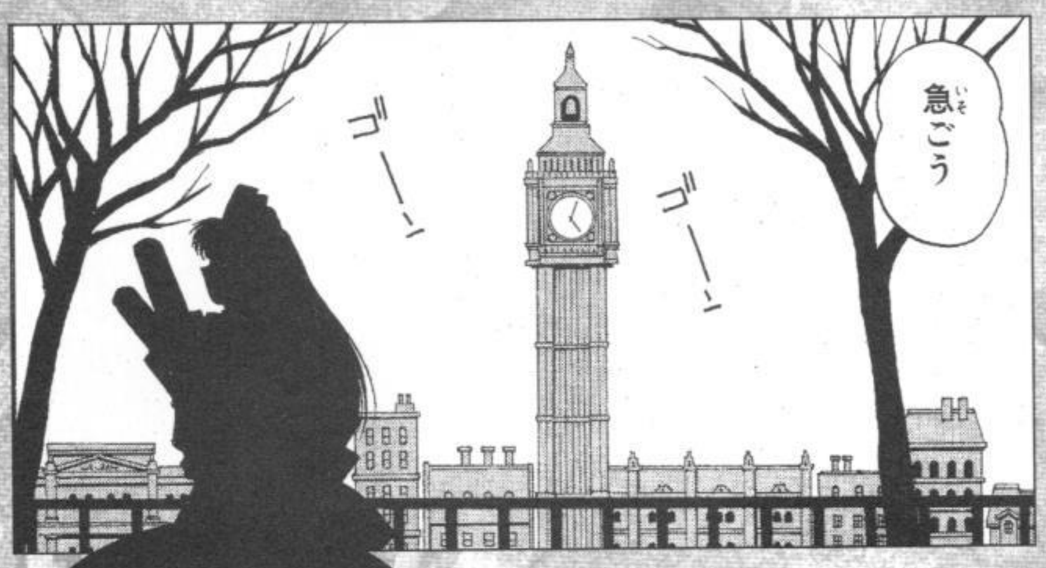
por Ainoa Amperio

Vidas paralelas

Quien esté libre de referencias, que tire la primera piedra. Aunque de lejos parece que el mundo del comic americano y del manga japonés tienen poco en común, muchas veces se acercan más de lo que pensamos. Y la cultura occidental y la japonesa están asociadas.

En el caso de *Steam Detectives*, además de que el estilo, como se ha mencionado, revela influencias de Mike Mignola, y además del interesante juego de mezcla de épocas, hay una serie de referencias visuales en la obra que resulta, por lo menos divertidas. Aunque jugar a "esto me recuerda a..." tiene su riesgo, hemos seleccionado alguna de las referencias obvias y alguna de las más improbables para vuestra consideración.

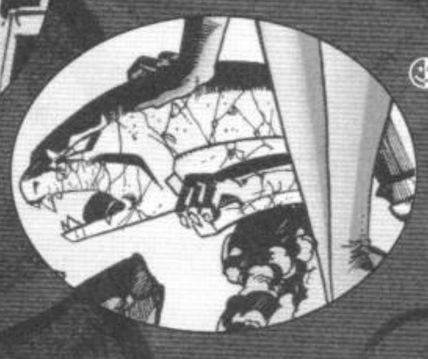
En esta página tenemos a Arsenio Lupin, a Rin Rin en plan Marilyn Monroe, el Big Ben (o su gemelo), a un enmascarado clavadito a Batman y Mazinger ...



Detectives, Narutaki, tiene demasiadas cosas en común con Batman como para ser casual. La arquitectura desenfrentada de Steam City tiene cierto parentesco con el Gotham City de *Batman*, Narutaki persigue villanos enmascarados con cierta frecuencia, algunos de los cuales recuerdan vagamente a alguien (Miss Benisasori/Catwoman, por ejemplo)... En un hipotético enfrentamiento entre Batman y Narutaki, es dudoso quien ganaría. Batman gana a Narutaki en medios de transporte (batmobil vs. motocicleta, ejem), pero Narutaki tiene bastante más estilo que Batman en algunos detalles: ¿quien no prefiere a Rin-rin que a Robin como ayudante? Para ver las coincidencias más escandalosas, referirse al cuadro.

Narutaki también comparte parentesco con otro detective ilustre, que se sentiría como en casa en el ambiente retro de Steam City. No sólo hay suficiente niebla como para que cualquier londinense decimonónico se sintiera como en casa, sino que la silueta más reconocible de Stem City se parece sospechosamente al Big Ben, y gran parte de los edificios tienen parientes en la arquitectura de la revolución industrial inglesa. Pero con este ilustre ancestro, obviamente Sherlock Holmes, Narutaki no sólo comparte parte de su ciudad, sino dirección. La puerta del depacho de Narutaki, el edificio entero, se parecen sospchosamente al 221-B de Baker Street; comprobadlo en la serie de Granada TV si no os lo creeis. Hay otras referencias menos explicitas en *Steam Detectives*. De esas no os podemos garantizar la fiabilidad; os ofrecemos las imágenes y que cada uno interprete por donde pueda... Ah, y si leyendo *Steam Detectives* os sorprende alguna imagen o una viñeta os recuerda vagamente alguna cosa, no dudéis en guiñarle un ojo al maestro Asamiya.

Separados al nacer?



Batman

- Bruce Wayne emprendió su carrera de justiciero como Batman influenciado por el trauma que supuso el asesinato de sus padres, al salir del cine, cuando él era joven.
- Batman usa un cinturón lleno de gadgets que le ayudan a luchar contra el cimen.
- El comisario Gordon es el principal aliado de Batman en la policía.
- Alfred es el mayordomo de confianza de Batman.
- El *Daily Planet*.
- Gotham está llena de gárgolas en forma de murciélago y supertipos enmascarados.

Steam Detectives

- Narutaki está obsesionado por encontrar al asesino de sus padres.
- Narutaki usa una pistola y una gabardina llena de gadgets que le ayudan a luchar contra el cimen.
- El comisario Yagami es el principal aliado de Narutaki en la policía.
- Mr. Kawakubo es el mayordomo de confianza de Narutaki.
- El *Steam Daily Press*.
- Steam City está llena de gárgolas en forma de murciélago y supertipos enmascarados.

PRÓXIMA INAUGURACIÓN

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

Seguimos proporcionándote
los mejores comics en:

imagenes COMICS

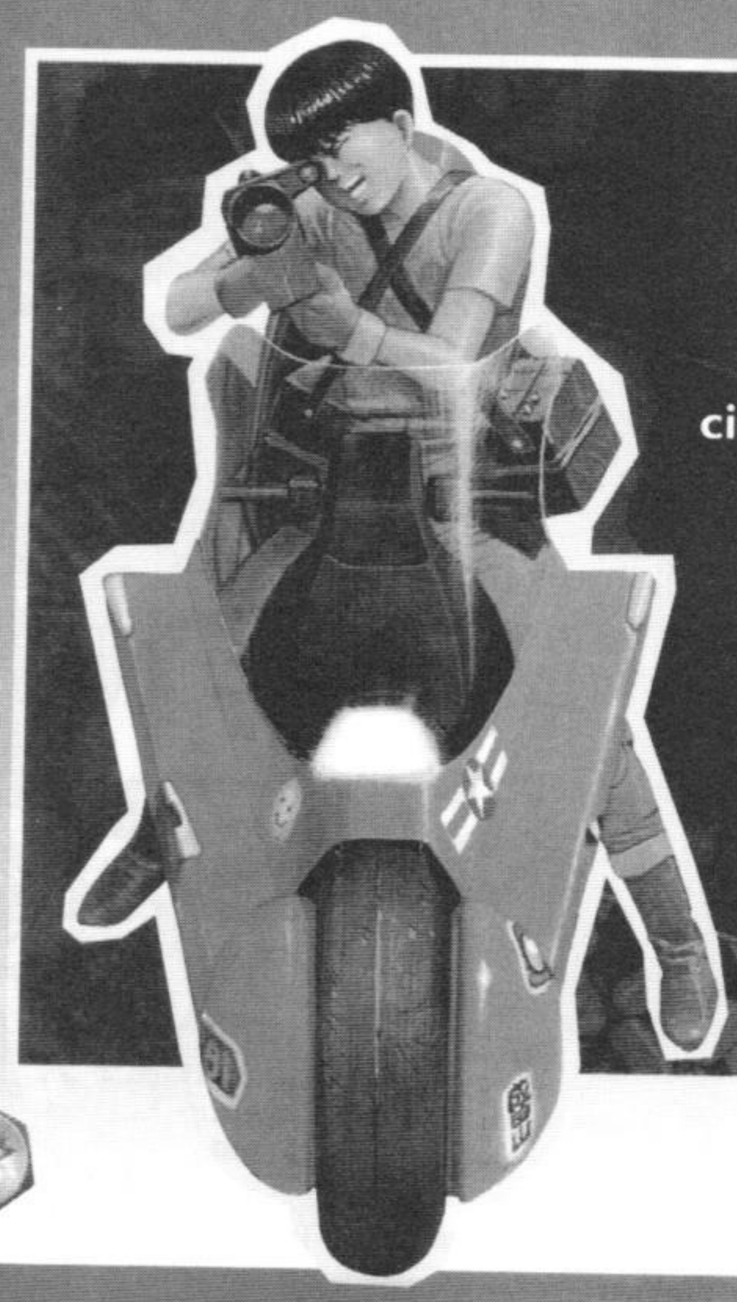
C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y, a partir de septiembre,
un nuevo concepto de tienda en:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

¡¡EL MEJOR LIBRO SOBRE OTOMO!!



Katsuhiro Otomo es uno de los mangakas más conocidos y apreciados en nuestro país. Sólo por eso, éste es un libro imprescindible para cualquier aficionado. La información más exhaustiva, dibujos inéditos, ilustraciones a color... todo ello en un libro único sobre el åutor de Akira.

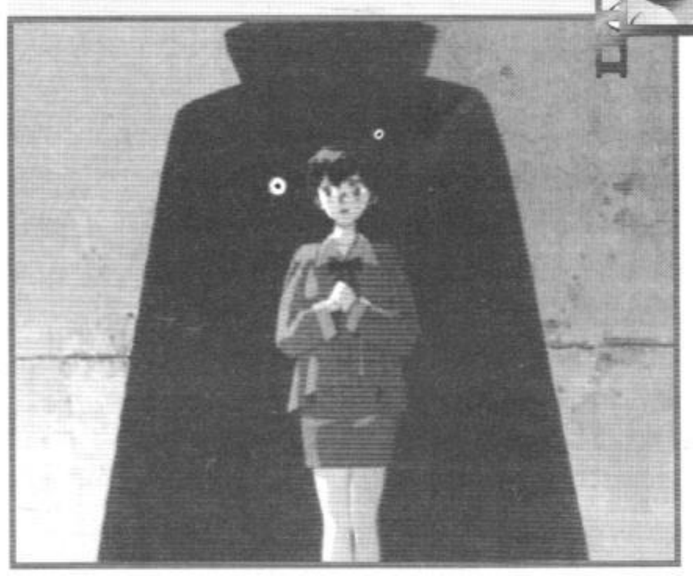
LOS LIBROS DE NEKO Nº 2
64 PÁG. (8 A TODO COLOR) CON LOMO.
875 PESETAS.

YUUGEN KAISHA

por Annabel Espada

Del catálogo de la casa Pioneer, Manga Films se ha fijado en esta producción de Mad House, disponible en el mercado americano desde hace unos años, que trata de una especie de agencia de detectives metidos a cazafantasmas que opera en Tokyo.

La dueña es Ayaka Kisaragi, una mujer hermosa, inteligente y decidida que siente una pasión desmesurada por el dinero. Su trabajo es deshacerse de los espíritus y monstruos que molestan o amenazan a los humanos, y para ello recibe la ayuda de uno de los integrantes de un cuerpo especial de la policía de Tokyo dedicado a fenómenos paranormales. Karino siente más interés por el cuerpo de Ayaka que por sus poderes paranormales, porque a pesar de que le pide ayuda en diversas ocasiones, no acaba de confiar en sus habilidades. El resto de integrantes de la agencia son personas que tienen diferentes poderes y bastantes problemas, a los que Ayaka explota sin compasión. Incluso explota al pobre Mamoru Suimei, un chico de 11 años que su familia ha puesto bajo su cargo y al que esclaviza para que le limpie la casa, le haga la comida y lleve la contabilidad, con el rollo de que la familia Suimei siempre ha estado al servicio de la familia Kisaragi; así que ella se cree con todo el derecho de hacer trabajar al niño para que ponga un poco de orden en su descontrolada vida.



Entre los ayudantes de Ayaka tenemos a Nanami, una emocional jovencita que tiene un sorprendente poder sobre el fuego (que usa

YUUGEN KAISHA

cuando rompe a llorar... algo que, lamentablemente, pasa con frecuencia y casi sin motivo), y a Madame Suimei, una vidente de la misma familia de Mamoru a la que Ayaka suele recurrir para que le dé información para sus casos (problema es que la vidente es más codiciosa aún que la protagonista -aunque cueste creerlo- y le cobra unas facturas exorbitadas). Otro integrante del grupo es Rokkon, un fantasma de lo más amable y bueno que probablemente en vida fue un monje budista, y al que las motivaciones de Ayaka le parecen poco caritativas y algo sospechosas; aún conserva algunos de sus antiguos poderes, por lo que le sirve de ayuda a Ayaka.

La OVA consta de cuatro partes, además de un vídeo promocional, titulado Caso 0, y en ellos asistimos a los particulares casos que le ofrecen a Ayaka: desde posesiones demoníacas a vampiros.

En general los casos suelen ser sobre este estilo, y se sigue una cierta pauta: se inicia el caso, se lo encargan, durante un rato reúnen pruebas, Ayaka se emborracha y llegan al desenlace final, en el que Ayaka saca su arma (una espada de luz en plan Star Wars que extrae de su pintalabios...) y con la ayuda de alguno de los integrantes de la agencia acaba con el malo. Hay cierto amague de romance entre Ayaka y Karino así como bastantes pinceladas de humor gracias la desastrosa Ayaka (cuya capacidad para ingerir alcohol se puede igualar a la de Misato Katsuragi trasegando cerveza) y al resto de impresentables componentes de la agencia, que por a o por b acaban siempre sin cobrar mientras Ayaka se compra ropa... o paga sus enormes deudas.

Yuugen kaisha 1997©AIC, Pioneer

Estamos ante un anime normalito, divertido pero sin pretensiones, no demasiado profundo, pero que para pasar el rato no está mal. La estructura de la historia es algo repetitiva, los diseño y la animación no están mal, aunque el resultado general es el de un producto para la venta directa en vídeo, para los fans a los que les guste el humor un poco desmadrado, porque sinceramente lo de los fenómenos paranormales no acaba de cuajar.

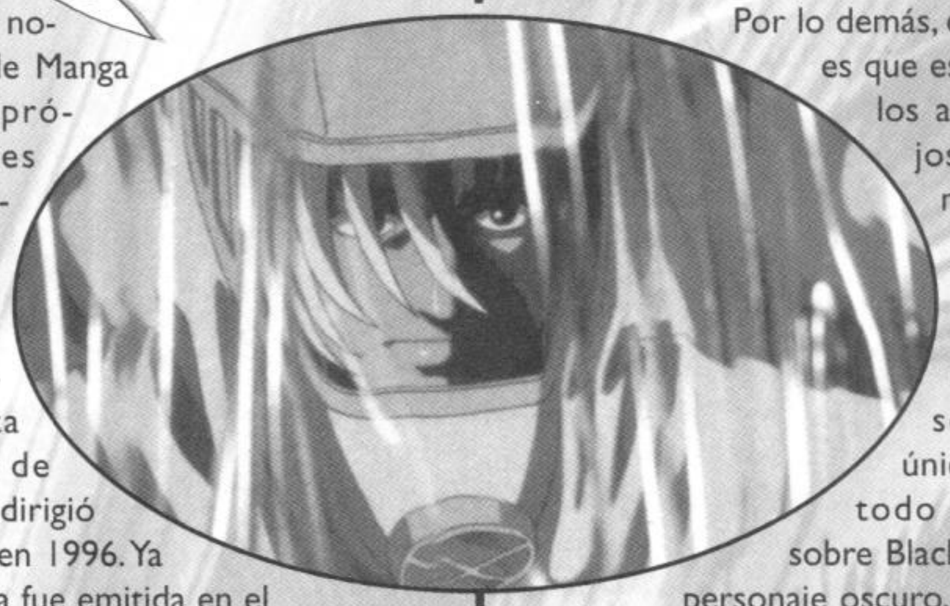
FICHA TÉCNICA

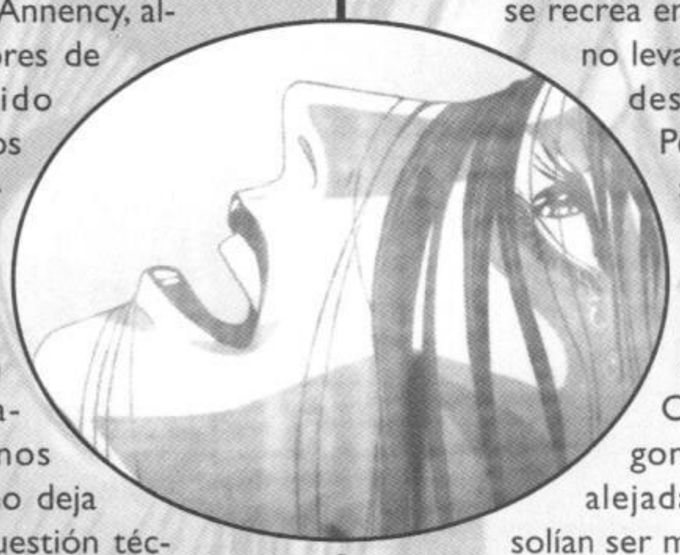
DIRECTOR: TAKUJI ENDO, MORIO ASAKA, KOICHI CHIGIRA
PERSONAJES: HITOSHI UEDA
ESTUDIO: MAD HOUSE

BLACK JACK
La película

Otra de las novedades de Manga Films para el próximo Salón es toda una sorpresa, sobre todo considerando sus lanzamientos habituales. Se trata de la película de *Black Jack* que dirigió Osamu Dezaki en 1996. Ya que este película fue emitida en el festival de animación de Annency, algunos de los colaboradores de la revista ya han podido verla, por lo que podemos hacer una buena valoración de este estreno.

Producida y realizada por Tezuka Productions, nos encontramos con una película soberbiamente animada, con unos efectos notables y que no deja nada que desear en la cuestión técnica. Bien, hay una cosa: el diseño de personajes es correcto pero sin excelencias, tiene un estilo a lo *Golgo 13*, un aire retro que mata un poco la animación, y le da un aire anticuado a la obra.





Por lo demás, el mejor adjetivo es que está en la línea de los anteriores trabajos de Dezaki. Lo malo es que la esencia es de Dezaki, no de Tezuka. Lógicamente, en una serie con un único protagonista, todo el peso recae sobre Black Jack, que es un personaje oscuro, amargado y que se recrea en su infortunio, decidido a no levantar cabeza, con un total desprecio hacia sí mismo. Pero en la película la personalidad de Black Jack se pierde, no sólo entre la trama, sino porque no han sabido respetar el espíritu que le insufló Osamu Tezuka. Y la protagonista femenina está muy alejada del arquetipo Tezuka: solían ser mujeres de aspecto frágil y delicado con una fuerte personalidad, y no culturistas dopadas.

Dejando esto de lado, tenemos una trama digna de un capítulo de *Expediente X*. Una científica ha desarrollado un

FICHA TÉCNICA

AUTOR: OSAMU TEZUKA
DIRECTOR: OSAMU DEZAKI
PERSONAJES: AKIO SUGINO
ESTUDIO: TEZUKA PROD.

nuevo fármaco para producir superhombres, y se lo administran a toda una selección olímpica. Previsiblemente, sus capacidades aumentan de forma asombrosa y ganan todas las competiciones, pero el fármaco tiene un efecto secundario, acorta la vida a sus "cobayas".

Se ponen en contacto con Black Jack para que se una al grupo de científicos que desarrollaron el fármaco para encontrar un antídoto y le ofrecen una suma astronómica, 3 millones de dólares. Es conducido a un laboratorio fortificado y con numerosas medidas de seguridad donde conoce a la científica encargada del proyecto. Para coaccionarle y que se dedique al proyecto raptan a su ayudante, Kinoko, y por si eso no fuera suficiente, también le administran el fármaco para que tenga "motivaciones personales" a la hora de descubrir el antídoto...

Pero el guión, aparte de estar un poco visto (será de tanto ver *Expediente X*), es inconexo y en algunos casos cogida por los pelos. Por ejemplo, ¿por qué hacerle beber el fármaco si ya se habían asegurado su colaboración al raptar a Kinoko? ¿Para darle más emoción? ¿O porque no sabían cómo sacarse de encima a la niña? Hay otras incoherencias de este tipo que acaban de sacarte de la historia.

Así que la conclusión, al menos de quienes la han visto, es que no llega a la altura del manga de Tezuka. Han querido hacer un híbrido, conservar una estética antigua junto a los últimos avances tecnológicos, y les ha salido rana.

Para los fans de la obra de Tezuka puede estar bien, pero si las aventuras del mejor médico del mundo no te acaban de gustar, lo más probable es que esto tampoco.

Black Jack, 1996©Tezuka Productions Co, LTD, Shochiku Co., LTD

BLACK JACK *Las Ovas*

FICHA TÉCNICA

GUIÓN: OSAMU DEZAKI, TETSUO TAKAUCHI
DIRECTOR: OSAMU DEZAKII
PERSONAJES: AKIO SUGINO
ESTUDIO: TEZUKA PROD.

La salida al mercado de las OVAs de *Black Jack* en 1993 sumó a la fiebre de reeditar clásicos o adaptar mangas de toda la vida para goce y disfrute del personal. El séptimo capítulo ha salido al mercado este mismo verano, tras una larga pausa de dos años, por lo que parece que las historias médicas del misterioso médico siguen interesando al público nipón.

Las historias siguen la misma línea que el manga, historias oscuras y misteriosas con enfermedades extrañas o incurables para las que se solicita la ayuda del mejor médico del mundo, o mejor tal vez no el mejor, sino el único que se atreve a llevar a cabo esas operaciones.

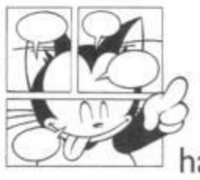
Lo cierto es que explicar el argumento de toda la OVA o de algún capítulo en particular está fuera de lugar, ya que todas son historias similares a las de Osamu Tezuka. La salida obvia es hablar de la calidad técnica, ya que si bien de momento lo único que piensa editarse en España es la película, no hay que descartar que gracias a eso lleguemos a ver el resto de anime. Según quienes las han visto, su calidad es indiscutible, con un diseño de personajes adecuado a la obra y a la trama, una animación destacable y, como era de esperar, un gran realismo en las escenas médicas... es decir, todo lo realista que puede ser una operación de Black Jack.

Hasta el momento todas las críticas son buenas, por lo que no podemos más que esperar que *Black Jack* cuaje y lo veamos en español.

Black Jack, 1993 ©Tezuka Productions

BLACK JACK

El Manga

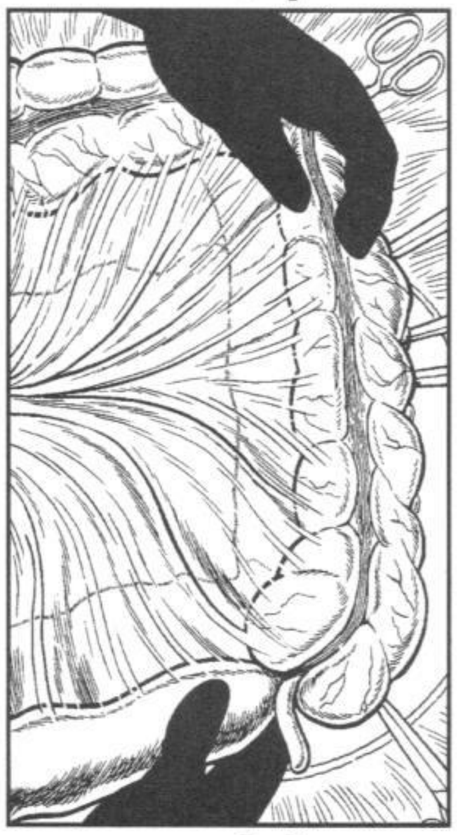


Apesar de que estamos hablando del anime de *Black Jack* y que el manga no viene mucho a cuento, hace tanto que hicimos el avance en esta revista que tememos que nadie lo recuerde, así que hemos aprovechado este rinconcito para refrescaros la memoria. El autor es el dios del manga, Osamu Tezuka, que en esta obra hizo gala de su título de medicina (ya que su padre era médico, él estudió la carrera para complacerlo pero nunca ejerció). En esta obra Tezuka aplica sus conocimientos mezclándolos con su prolífica imaginación, y así logra un manga de lo más pintoresco: las enfermedades sufridas por sus variopintos clientes hacen juego con la particular forma de ser de su médico, que a pesar de no tener licencia es considerado como el mejor del mundo. Cada historia logra sorprender no sólo por su extraño caso, sino por las altas dosis de psicología aplicadas, lo que te hace reflexionar en más de una ocasión. No estamos ante un manga sólo para entretener: como casi todas las obras de Tezuka, siempre hay algo que te obliga a pensar. Cuando por fin salga a la venta, no lo dejéis escapar.

FICHA TÉCNICA

AUTOR: OSAMU TEZUKA
EDITORIAL: TEZUKA PROD.
AÑO: 1973

Black Jack, 1998©Tezuka Productions



El Director, Osamu Dezaki

Osamu Dezaki es uno de los directores de anime más importantes de Japón. Empezó a trabajar en 1963 como guionista de *Tetsuwan Atom*, más conocido en estos lares como *Astroboy*, y desde entonces no ha parado de colaborar en multitud de animes famosos.

Nació en Tokyo el 18 de noviembre de 1943 y ya desde que era estudiante de bachillerato quería ser mangaka, e incluso llegó a publicar alguno durante ese período. En 1963 entró en *Mushi Pro.*, pero no duró mucho en la empresa y se decidió por *Art Fresh*, donde trabajó hasta que en 1968 se convierte en *free lance*. Claro que en el 72 pasó a *Mad House* hasta que en 1980 creó su propio estudio, *Annapuru*, junto a su colaborador Akio Sugino. Como veis, una carrera variada, porque además de animador y director de anime también tiene un manga, que se publicó en la revista *Com*, titulado *Goku no daiboken* (por cierto, trabajó como realizador en su versión animada)

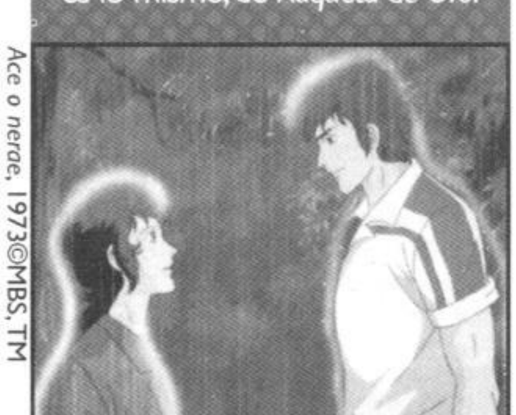
Su primera obra importante fue la de director general de *Ashita no Joe* (*El campeón*, emitido en España hace bastantes años por Antena 3), lo que supuso un buen empujón para su carrera. En los años 70 también colaboró en *Lupin III* y en *Jetter Mars*, así como en *Ace o nerae!* (*Raqueta de oro*) y en *Ie no naki ko* (*Remi*), que son las obras más conocidas por el público español ya que todas ellas han sido emitidas en elgún u otro momento en nuestro país .

Así pues, ha ido trabajando en las diferentes partes de *Ashita no Joe* y en las de *Ace o nerae!*, así como dirigiendo *La rosa de Versalles*, *Space Adventure Cobra* y *Golgo 13*, ambas editadas por Manga Films y que por lo menos tienen el reconocimiento del aficionado. Su último trabajo, aparte de la película de *Black Jack* que acabamos de comentar, es *Shiro kujira densetsu* (La leyenda de la ballena blanca), así como la dirección de la nueva OVAs de *Golgo 13*, así que suponemos que al señor Dezaki le queda cuerda para rato.

BIBLIOGRAFÍA

ANIMELAND NÚM. 14 Y 28

Imagen de *Ace o nerae*, o lo que es lo mismo, de *Raqueta de Oro*.

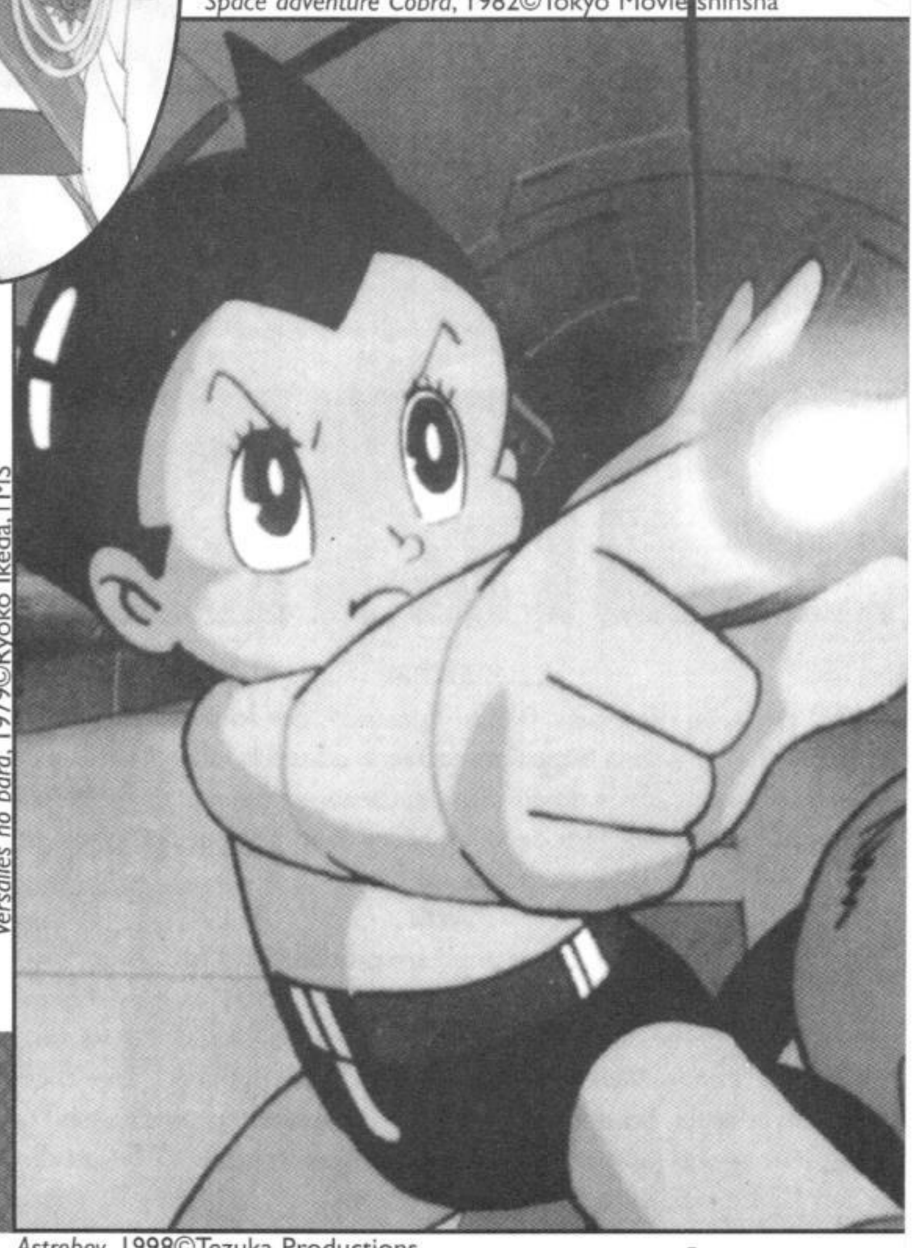


Ace o nerae, 1973©MBS. TM

El robot más famoso de la historia del manga, el primer trabajo de Dezaki en el anime.

Otro de los clásicos, *Space adventure Cobra*.

Space adventure Cobra, 1982©Tokyo Movie Shinsha



Versalles no bara, 1979©Ryoko Ikeda, TMS

Astroboy, 1998©Tezuka Productions

DIRAC Distribuciones

El nuevo DIRAC:

más productos...

Ilustración Ciruelo, Vallejo, Olivia...

CF Alien, Babylon 5, BEM, Gigamesh, Star Wars, Star Trek...

Cómic Camaleón, Dude, Fanhunter, Glénat, Previews, Undercomic, Vid (DC)...

Complementos Ultra•PRO, dados y contadores.

Juegos Avalon Hill, Columbia, Decipher, FRP, Joc Internacional, Sim Tac, TSR

Rol Kerykion, Farsa´s Wagon, Yggdrasil...

Miniaturismo Enigma, ERTL, Pecados Capitales, pinceles Escoda, pinturas Vallejo...

más información... el ARCA • página Web

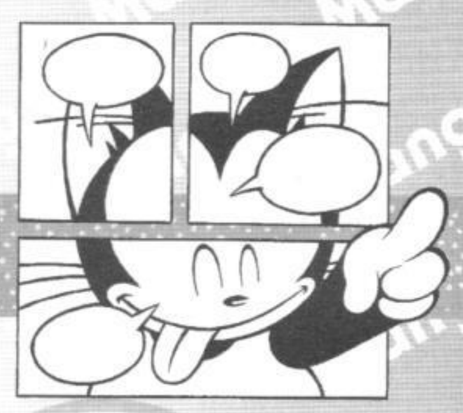
más flexibilidad... en los envíos • en el cobro

y nueva dirección... C/ Perú, 160, 08025 Barcelona

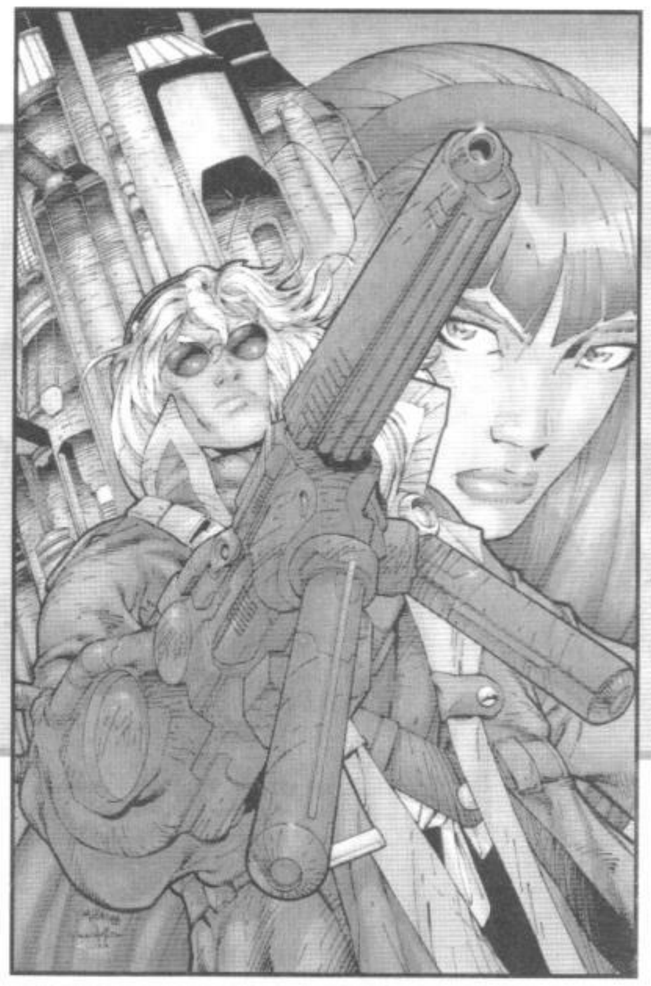
Mejores servicios para ti... y tu tienda.

C/. Perú 160 • 08020 Barcelona • Tl. 93 300 64 12 • Fax 93 300 86 56
correo electrónico: dirac@seker.es • web: http://bbs.seker.es/dirac

MANGA navigator



El escáner



Para que luego digan que en Japón sólo compran manga y que se trata de un mercado muy cerrado, aquí tenemos esta ilustración de Jim Lee (el de *Gen 13*), que aparece en el último tankoubon de *Eat-man*, el número 6.

No sabemos si lo ha hecho porque es amigo de Akihito Yoshitomi de toda la vida o porque sea le hace gracia la historia; el caso es que por lo visto a los japoneses el cómic amercicano también les atrae.. básicamente porque en la portada ponía bien gordo que Jim Lee había colaborado.

Ya que estamos con el tema, es normal que entre colegas de profesión se hagan detallitos, por ejemplo que Haruiko Mikimoto dibuje una Sailor Venus, pero, ¿sabíais que Utatane realizó una ilustración de *Tenku no Escaflowne*? Es ésta que reproducimos aquí. La verdad es que se nota que es Utatane en... la firma y el articulillo que venía al lado del *Animage* 12 de 1996, de donde la hemos extraído, porque tanta pluma y tanta dulzura no es propia del autor de *Seraphic Feather*. Aunque eso sí, el dibujo es precioso y expresa muy bien el lado shojo del anime...

OPINIÓN

EL GHETO

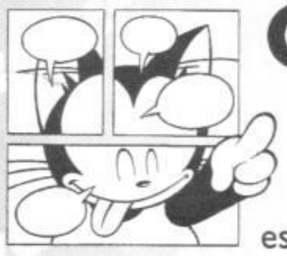
En general, las cartas que nos llegan a redacción suelen quejarse de la mala situación del manga y anime en España. Que si las televisones no emiten nada nuevo desde hace lustros, que si los mangas en general son caros y están mal editados, o que sólo llegan cosas comercialoides y sin mayor interés para un público más adulto.

Por estas opiniones, es lógico pensar que estas personas estarían en séptimo cielo si el manga se popularizase y se convirtiera en un fenómeno de masas o por lo menos que tuviera los suficientes seguidores como para hacer ruido. Las ventajas son evidentes: habría más títulos en el mercado, más editoriales, más competencia y en consecuencia los precios probablemente bajarían y el fenómeno en general estaría más apoyado por los medios al estar respaldado por un porcentaje importante de la población. Además de la proliferación de tiendas especializadas (o de la mayor especialización de las tiendas ya existentes), sería mucho más fácil conseguir material en sitios en los que actualmente su venta está "vedada" como las grandes superfícies. Pero este debate, originado en la MLM, ha sacado a la luz una postura que ya sospechaba: hay gente totalmente en contra de esto porque ya no serían diferentes; el manga es su marca personal, algo que los diferencia de la masa, y para ellos nada es mejor que nuestra afición sea tan *underground*. Personalmente no me identifico con ésta postura, porque creo que el manga me gusta por lo que es, no porque sea minoritario y le guste a cuatro gatos. Ya me gustaría a mí ir a El Corte Inglés a por la banda sonora de *Brain Powerd* o de *Evangelion* o a comprar la última cinta importada de los USA. Si el manga fuera popular, me seguiría gustando, y creo que a la mayor parte de los otakus también. Sólo hay un pequeño porcentaje al que le gusta vivir en el *gheto* y no quiere salir de él porque en ese caso el manga perdería su encanto y ellos tendrían que buscar algo más minoritario. Pero como todo lo que se escribe en este espacio, es mi opinión personal. Creémos polémica, ¿vosotros que opináis?

Annabel Espada

por Minami

DR. SD.



Como cada Salón, el número de novedades de autores españoles con estilo manga se multiplican, cubriendo gran variedad de estilos, desde la ciencia ficción a las parodias. De entre este selecto grupito podemos destacar a uno de los autores más impresentables del panorama nacional, sí, es él: David Ramírez ha vuelto y es peligroso.

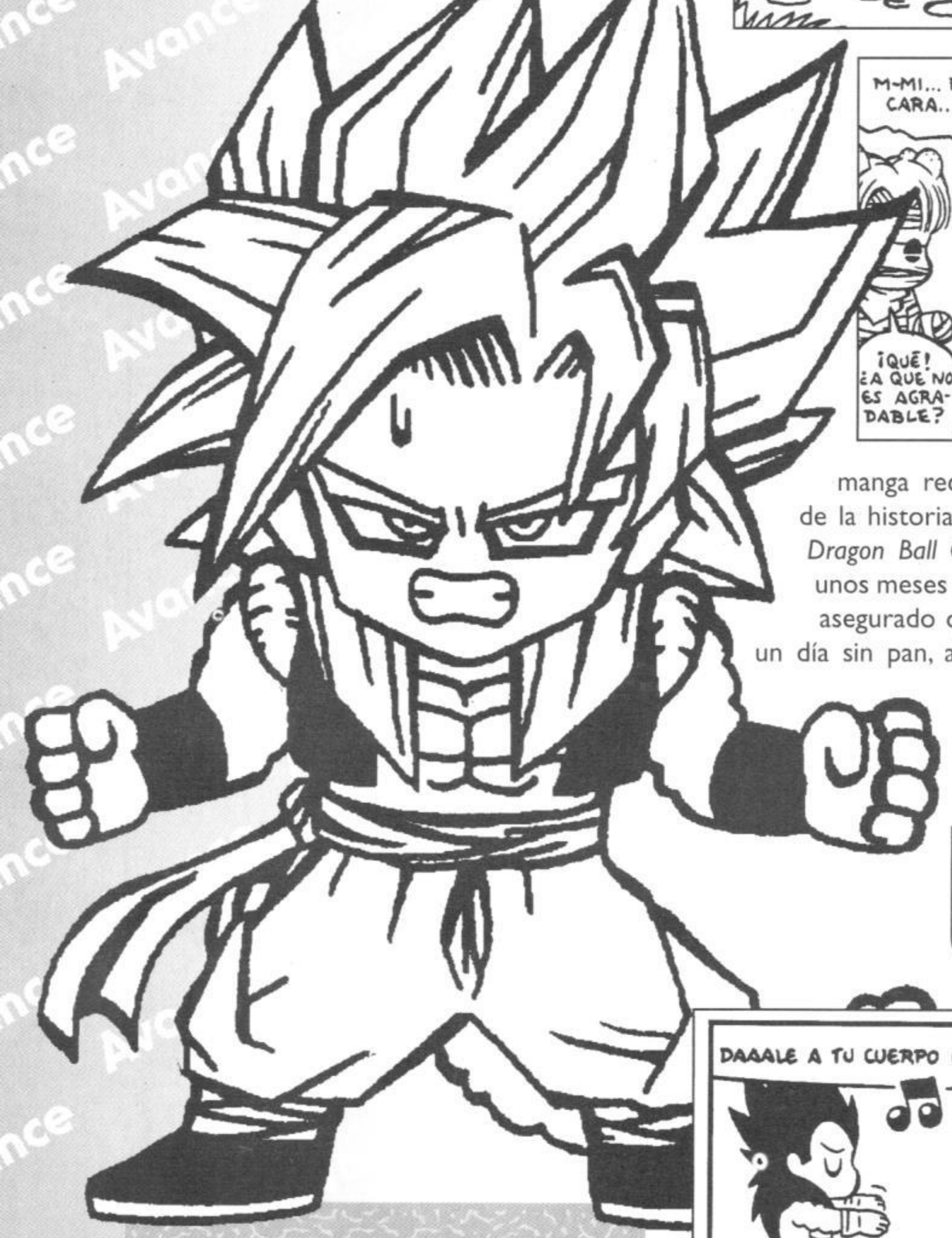
Tiene la intención de deleitarnos con un nuevo manga recopilatorio, en esta ocasión de la historia por entregas del esedé de *Dragon Ball GT* que publica desde hace unos meses en la revista *Kame*. David ha asegurado que esta saga, más larga que un día sin pan, acabará algún día, probablemente antes del Salón, pero no ha prometido nada...

El peculiar sentido del humor de David Ramírez ha ganado muchos adeptos entre el fandom español, que tras varios años de leer manga necesitaban a alguien capaz de parodiarlo, de burlarse de sus ídolos y de paso demostrar que el género funciona, que el humor paródico no es un recurso para que los fans piquen y se compren lo que sea. Al menos, con David, sabes que te vas a reír un rato, o a sorprenderte de que un tipo así siga libre por las calles, pero no deja a nadie indiferente. Este recopilatorio se suma la que ya apareció el año pasado con sus otros *Esedé*, donde dejaba por los suelos a mitos como *Video Girl Ai* o *Evangelion*. También hay que decir que a pesar de que a muchos fans les revienta que te metas con su serie del alma, parece que David ha encontrado la fórmula para que eso no moleste, y para que los otakus más radicales se rían con él de sus héroes.

Desde que ganó el concurso de manga del primer salón del manga su estilo a evolucionado enormemente. Es más sólido, más concreto, y a pesar de que entrega tarde su *Mangajes del oficio* y el rotulista le odia, nos sigue cayendo bien... Ahora en serio, es un manga divertido, tanto si eres fan de las aventuras de Goku y compañía como si te repatea la serie: hay para todos.

FICHA TÉCNICA

AUTOR: DAVID RAMÍREZ
EDITORIAL: INU
AÑO: 1998



Esedé DBGT, 1998©David Ramírez

LA FUSIÓN

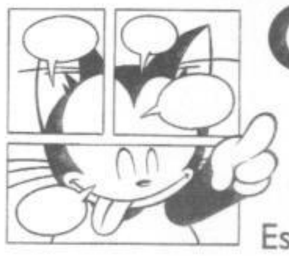
La verdad es que los protagonistas de este esedé son todos los personajes de la serie bajo el prisma de David Ramírez, pero el nuevo e inteligentísimo prota será esta fusión de Goku y Vegeta en cuarta...

por Pol Garcés

FLAG FIGHTERS

FICHA TÉCNICA

AUTOR:
MASAOMI KANZAKI
EDITORIAL: KODANSHA
AÑO: 1995



Otra de las novedades del próximo Salón del Manga es este *Flag Fighters*, de Masaomi Kanzaki, que también va a publicarse en Estados Unidos. Estamos ante un manga shonen, de peleas para ser más exactos, que sigue la típica estructura de videojuegos tipo *Virtua Fighter* o incluso *Street Fighters:* la portadilla de cada capítulo nos presenta las fichas de los personajes que van a enfrentarse en las siguientes páginas y nos dan una idea de sus habilidades.

El protagonista es Kagura Retsupa, un estudiante de instituto que va desafiando a los mejores luchadores del mundo para conseguir sus banderas (por lo que parece, las banderas cumplen la función de los cinturones de campeón de nuestros campeonatos de boxeo). La verdad es que... la historia va de eso. Retsupa llega a un combate, observa a los luchadores y a continuación desafía al ganador. Tras burlarse de su talla y de su aparente poca fuerza, se inicia el combate en el que, por supuesto, gana nuestro protagonista para deleite de los espectadores.

Lo cierto es que este manga no es el colmo de la originalidad. Más bien es un poco soso, porque no consigue despegar lo suficiente como para interesarte realmente en el protagonista. Éste no hace más que ir de combate en combate enfrentándose a diversos contrincantes pero poco más. Y ése es un fallo, porque si no logras un protagonista interesante, el público no se acaba de identificar con él. Sobre la cuestión gráfica el estilo de Kanzaki es correcto y el dibujo bastante limpio para tratarse de un manga de lucha en el que en ocasiones los combatientes ejecutan las más retorcidas posturas para sus ataques. Así que la valoración total del manga es que se trata de un producto normalillo, sin demasiadas pretensiones; si os gustan los mangas de lucha no estaría mal que le echárais un vistazo, pero si no es un tema que os emocione lo mejor será que lo dejéis correr porque tampoco tiene una subtrama que pueda interesaros aparte de la sucesión de peleas. Mala suerte.

KAGURA RETSUPA

Este es el protagonista indiscutible del manga. Aparte de su fuerza, su habilidad para la lucha y que va al instituto, no sabemos nada más de él... No es un personaje muy interesante.

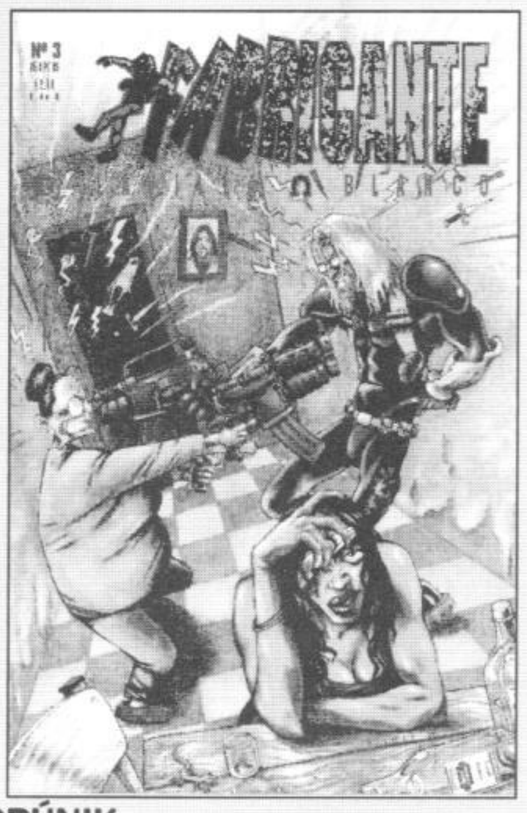
Flag Fighters, 1995©Masaomi Kanzaki, Kodansha

PARA TODOS LOS GUSTOS

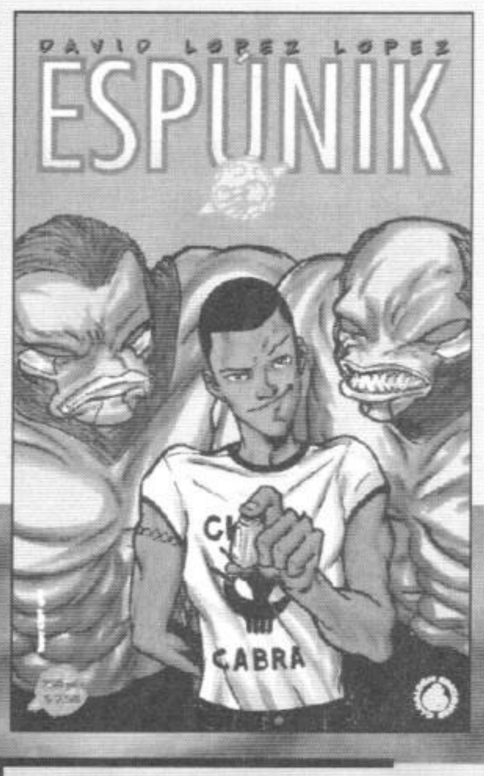
TENEMOS... TEBEOS DE AQUÍ

B³
David Ramírez
¡Una conspiración contra el buen gusto amenaza la galaxia! Y sólo Bueno, Bonito, Barato, David Ramírez y su legión de fans femeninas pueden descubrirla. ¿O no?
Serie limitada de 7 números. Número 6 a la venta en octubre.

SHEOL
Vanessa Durán
En la oscuridad de la noche, se mueven seres fantásticos, atrapados por su condición y por su pasado.
Serie limitada de 4 números. Número 3 a la venta en octubre.



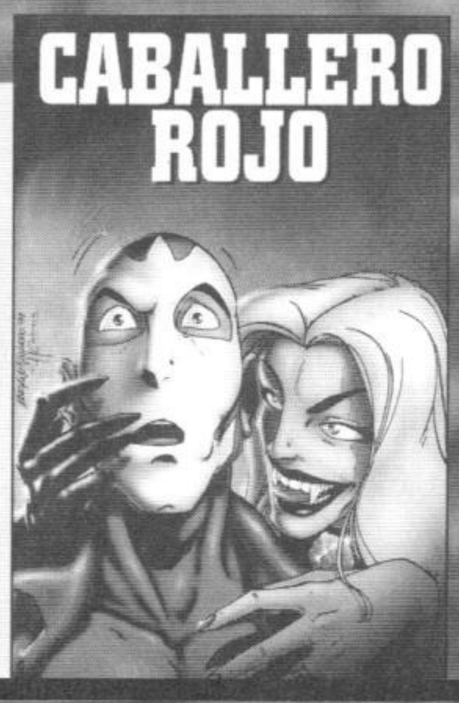
FABRICANTE
Lavilla y Blanco
El Fabricante es un mercenario, y siempre debe cumplir su encargo. Pero en este caso, acabar con una peligrosa secta resulta ser una misión diferente a lo que esperaba.
Serie limitada de 3 números
Número 3 a la venta en septiembre.



ESPÚNIK
David López López
No todos los héroes son lo que parecen. David López, que ya se dio a conocer en la colección Brut de Ediciones La Cúpula, nos da su versión del tema en este número único.
Número único. A la venta en septiembre.

... Y DE ULTRAMAR

CABALLERO ROJO
Toni Torres y Mariano Navarro
Si al señor de la noche le saliera competencia, seguro que no se parecería al misterioso Caballero Rojo, muy dispuesto a enfrentarse al crimen de Buenos Aires -y de donde se tercie- con toda la fuerza de sus convicciones justicieras.
Serie abierta. Número 1 a la venta en noviembre.



ADEMAS ...

SEPTIEMBRE

FABRICANTE #3 [de 3]
Lavilla/Blanco
Último número.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DOLMEN #29
48 pág. B/N.
295 pesetas.

NEKO #44
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

SHEOL #3 [de 4]
Vanessa Durán
24 pág. B/N.
250 pesetas.

SLUMBERLAND #36
32 pág. B/N.
125 pesetas.

U, EL HIJO DE URICH #12
64 pág. B/N.
325 pesetas

OCTUBRE

DOLMEN #30
48 pág. B/N.
295 pesetas.

B³ #6
David Ramírez
24 pág. B/N.
250 pesetas

NEKO #45
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

COL. LOS LIBROS DEL CAMALEÓN #5
ENTREVISTA CON EL FANPIRO
Cels Piñol
120 pág. B/N.
975 pesetas.

MR. BLACK
Toni Guiral/Jesús Redondo
64 pág. B/N.
795 pesetas.

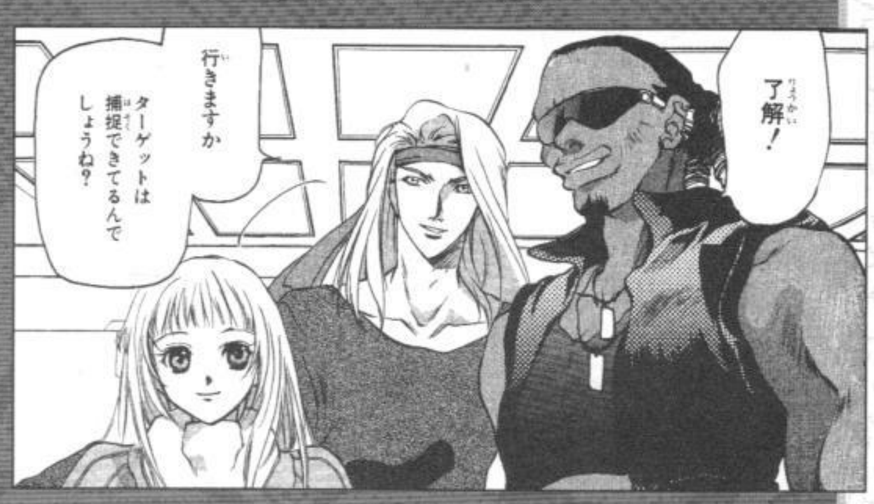
TANKOUBON

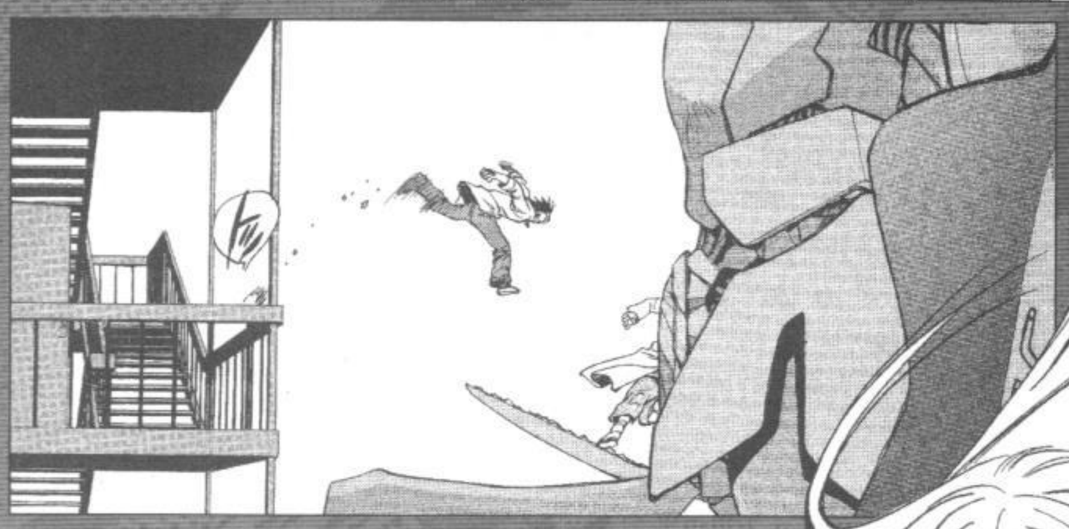
Este mes comentamos el manga de uno de los animes que repasamos el mes pasada y que está arrasando en Japón. Además le echamos un vistazo a un recopilatorio de historias cortas de la autora shojo Nami Akimoto y a un manga de gatos bastante rarito, pero que tiene su encanto. Así que ya sabéis, ¡nos vemos el mes que viene!

Los ISBN son:
Brain Powerd ISBN 4-04-713222-5, *Tenshi ni kiss* ISBN 4-06-178813-2 *Atagoul monogatari* ISBN 4-88275-02-x.

BRAIN POWERD, (Kadokawa)

por Annabel Espada





Es cierto que el mes pasado hablamos un poco por encima de este manga, basado en *Brain Powerd*, la popular serie de televisión que se emite en Japón. Pero es que el manga nos pareció tan atractivo que decidimos darle algo más de espacio y que pudiérais ver lo bueno que es.

Al contrario de muchos mangas basados en exitosos animes que suelen aparecer para explotar el filón de las series y que suelen ser, en el mejor de los casos, anodinos, con *Brain Powerd* se repite el caso de *Evangelion*: el manga es bueno, muy bueno, y no un mero producto comercial.

La historia es prácticamente igual a la del anime, con algunas ligeras variaciones pero poco más, en esencia respeta fielmente el original. Lo más destacable es el dibujo, perfectamente identificable con el original, pero, a mi parecer, mejor que los diseños de Mutsumi Inomata. Tal vez se deba al cambio de formato, o a que Yukiru Sugisaki, el dibujante, no les da a todos una cara de palo tan marcada.

Para los que no leyeran el artículo del mes pasado o no lo recuerden, en *Brain Powerd* la Tierra se encuentra en crisis: es azotada por todo tipo de desastres naturales, y sólo una organización, Reclaim, intenta descubrir la causa de los terremotos y maremotos y más tarde el objetivo de Orphan, una misteriosa nave sumergida en la bahía de Tokyo. La serie debe su título a los Brain powerd, unos plastillos que expulsan los volcanes que tras un tiempo en la superficie se transforman en unos mechas orgánicos que pueden ser manejados por un humano si éste se introduce en ellos durante su transformación. Yu Isami forma parte de Reclaim, pero descubre que está ocultando información vital y escapa de ellos para, desde la resistencia, enfrentarse al enemigo común. Conoce a Hime, una chica huérfana con una increíble habilidad para pilotar Brain powerds, y se une a su grupo, que lucha contra Orphan y contra Reclaim a partes iguales. La historia de amor está servida, sobre todo por parte de Yu, que después de la timidez inicial aprovecha casi cualquier ocasión para besarla...

Pero no penséis que se trata de un manga de amor; nada más lejos de la verdad. La acción gira en torno a los cambios que sufre la Tierra, a la verdadera naturaleza de Orphan y al motivo por el que Reclaim oculta información. Intrigas políticas, mechas gigantes, una incipiente historia de amor y un dibujo soberbio. Ojalá lleguen a publicarlo... y ya puestos, también podrían editar la serie de televisión.

Brain Powerd, 1998©Yoshiyuki Tomino, Yukiru Sugisaki, Kadokawa Shoten

TENSHI NI KISS, (Shueisha).

por MInami

Ya habíamos comentado en el Neko 39 la obra de una autora shojo, Nami Akimoto (la de *Les Mille Fleurs*), que puede clasificarse como una seguidora del estilo de Naoko Takeuchi pero en bonito. En bastante más bonito, al menos para nuestro gusto.

Ahora tenemos en nuestras manos un tomo en el que se recopilan varias historias cortas de la autora, en las que podemos apreciar su evolución gráfica. Sus últimas obras tienen una fuerte influencia en la obra de Takeuchi (publican en la misma revista, *Nakayoshi*, de Kodansha), pero es curioso comprobar que al principio tenía un estilo mucho más difuso, una mezcla de varias influencias que no acababa de cuajar porque era demasiado revuelto. Pero al menos en este *Tenshi ni Kiss* (Besa al ángel), así como en su obra actual, *Les Mille Fleurs*, tiene un estilo sólido que nos encanta, aparte de contar bien sus historias.

Y a eso vamos, a las historias. La central, y que da título al tankoubon, nos introduce en el robo de un diamante legendario, *Le gran coeur d'ange* (vamos, el nombre se entiende). La protagonista es la guapa, dulce, e impulsiva Anshu, una protagonista de lo más típico, que está medio enamorada de un chico que va en el mismo autobús que ella cada mañana y al que no conoce de nada (qué románticooo). O al menos eso piensan sus amigas, que no paran de chincharla al respecto. Emocionada por ver el famoso diamante (está obsesionada con ellos, por alguna razón), va a la fiesta que

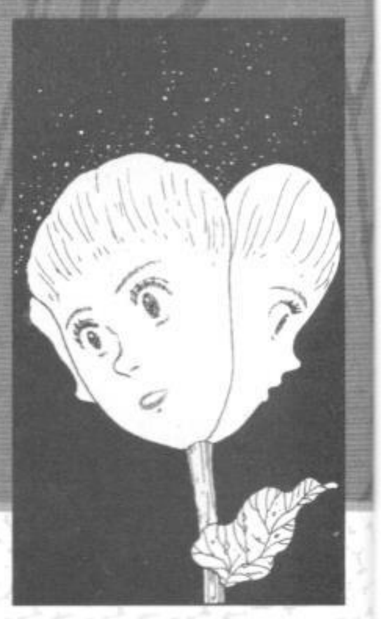
ATAGOUL MONOGATAR

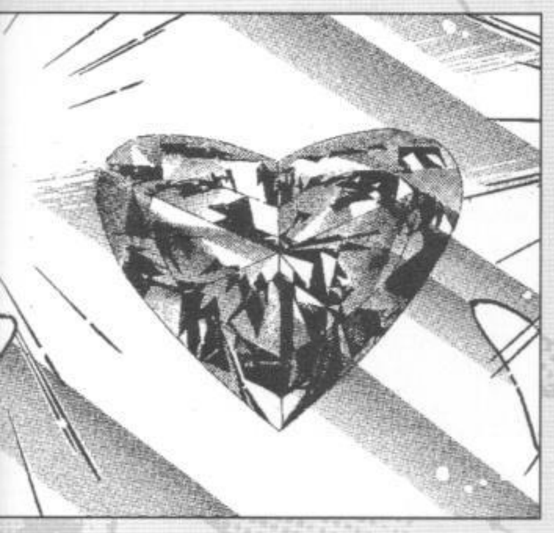
La sección de tankoubons sirev, principalmente, para ir dando a conocer mangas que, por las razones que sean, no son demasiado conocidos fuera de Japón y que nosotros encontramos interesantes. Pues este mes hemos encontrado uno de lo más... eh... juzgad vosotros mismos.

Se titula *Atagoul monogatari*, y describe el mundo fantástico de Atagoul, un lugar que está dentro de todos nosotros, una especie de mundo interior. La historia está protagonizada por gatos, por los que habitan nuestras ciudades, que cuando llega la noche pueden entrar en este mundo (a través de una rendija de diez centímetros en un self- service... en fin, cosas más raras se han visto), y ya en el otro lado empiezan a andar a dos patas y a comportarse como humanos. Por lo tanto podemos ver gatos fumando puros, bebiendo cerveza o cantando en un karaoke.

El manga está estructurado en varias historias protagonizadas por unos gatos amigos, que se llaman Templa y Hideyoshi. A través de ellos vamos descubriendo poco a poco las particularidades de este mundo fantástico, mientras ellos se van metiendo en varias aventuras, muchas de ellas a causa del irreflexivo Hideyoshi y su pasión por la comida.

En una de las historias, Templa cuenta la his-





han organizado; como suele pasar en estos mangas, allí se encuentra con Takuya, el chico del autobús y con Saura, una hermosa mujer muy misteriosa que también parece estar muy interesada en el diamante. Esa noche, la joya es robada, y sólo Anshu se da cuenta de que el que hay en la vitrina es una imitación. Takuya sospecha quiénes son los ladrones, y decide ir a Nueva York, y Anshu, literalmente, se le engancha, porque está muy interesada (nunca se llega a especificar quién le paga el viaje...). Así que, ni cortos ni perezosos, deciden ir a capturar al ladrón... lógico, ¿verdad? Pues sí, amigos, eso es lo

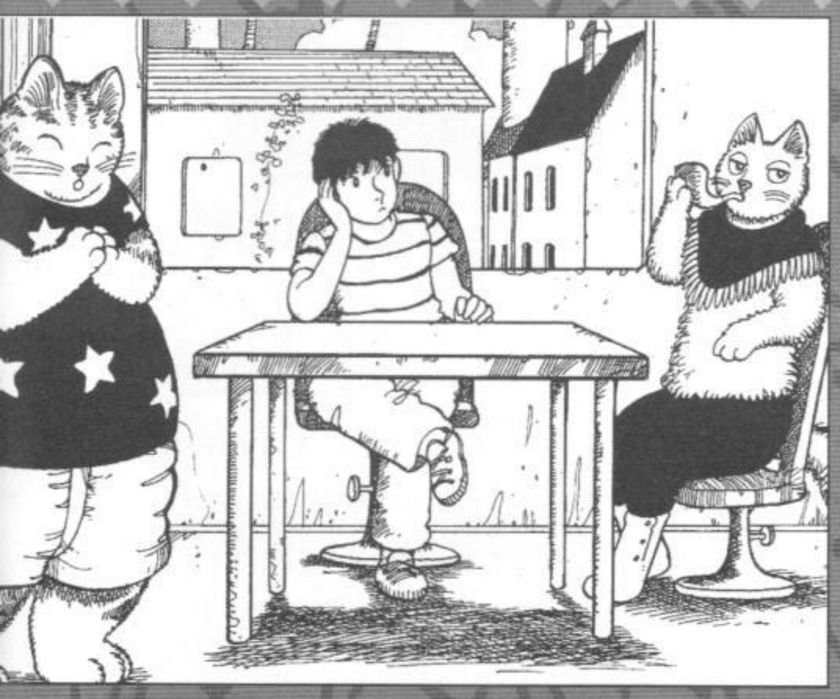
que hacen, y después de que les apunten con pistolas, les disparen, e intenten matarlos un par de veces, no cejan en su empeño y siguen a los ladrones hasta París en un alarde de inconciencia memorable (deben tener un cheque de viajes o similar, porque sino no entiendo de dónde sacan el dinero después de que les roben). Y lo mejor no es eso, sino que se enfrentan a los malos ellos solitos y encima acaban vivos, recuperando el diamante (con una pequeña ayudita de una agente de la Interpol, Saura), y además juntos, que es lo más importante...

Las otras historias son más normalitas, de amores de instituto del tipo "me gusta mi compañero de baloncesto pero me da vergüenza decírselo" o "me gusta este chico así que le voy a hacer un helado especial". En fin, que no están mal, tienen algo que las hace entretenidas pero no matan; para mi gusto, son muy infantiles. Akimoto no lo hace mal, sus historias son típicas y tópicas, pero pensándolo bien, en un mercado tan saturado, es mucho más difícil volver a venderle la moto a los lectores volviendo sobre el mismo tema que atraerlos con algo diferente. No vayáis a pensar ahora que no nos gustan las historias originales (Dios nos libre), pero es agradable ver que te intentan colar un remake de *Candy Candy* con protagonista rubia y dos coletas y que te lo acabas leyendo tan a gusto. Que conste que no es tan fácil como parece...

Tenshi ni kiss, 1995©Nami Akimoto, Kodansha

(Scora).

por Eulália Dolz



Atagoul Monogatari, 1963©Hiroshi Masumura, Scora

toria de su tío; que murió en el bosque de Atagoul a causa de unos entes que capturan las sombras de sus víctimas. Hablando de eso acaban en el susodicho bosque, donde Hideyoshi, por ser tan lanzado y no muy listo, acaba atrapado por los kagekiri, que inmovilizan su sombra con un trozo de cuarzo; cuando el salga el sol y toque el cuarzo, Hideyoshi morirá. Templa debe buscar un modo de aplacar a los kagekiri para salvar a su amigo... Otro relato es la visita a la peluquería, donde el peluquero usa el novedoso método de tocar el violín mientras sus cangrejos le cortan el pelo a los clientes, pero parece que los animalillos necesitan un poco más de práctica; en las siguientes historias aparecen humanos, fantasmas, espíritus y muchos gatos, y consigan que te preguntes qué va a pasar a continuación, porque acabas sin saber por dónde saldrá el autor.

El dibujo es algo alejado a los mangas más comerciales, o a los que estamos más acostumbrados a ver. A veces no nos damos cuenta de que la producción de manga en Japón es astronómica y que aquí llega una parte ridícula, casi insignificante, por lo que cuando sale un manga alejado de todo eso parece que se haya descubierto América. Nada más lejos de la verdad, y esta historia de gatos humanoides viene a confirmarlo. El dibujo es recargado, a veces farragoso, pero eso te obliga a fijarte en los detalles, en las pequeñas cosas que complementan la lectura, y te das cuenta de que el autor ha usado multitud de referencias religiosas o supersticiosas al hacerlo, que lo ha metido todo en la turmix y le ha salido un producto raro pero interesante. Es un manga que jamás se publicará en España porque no casa con los criterios normales, pero eso no quita que si algún día veis este manga lo compréis y le echéis un vistazo.

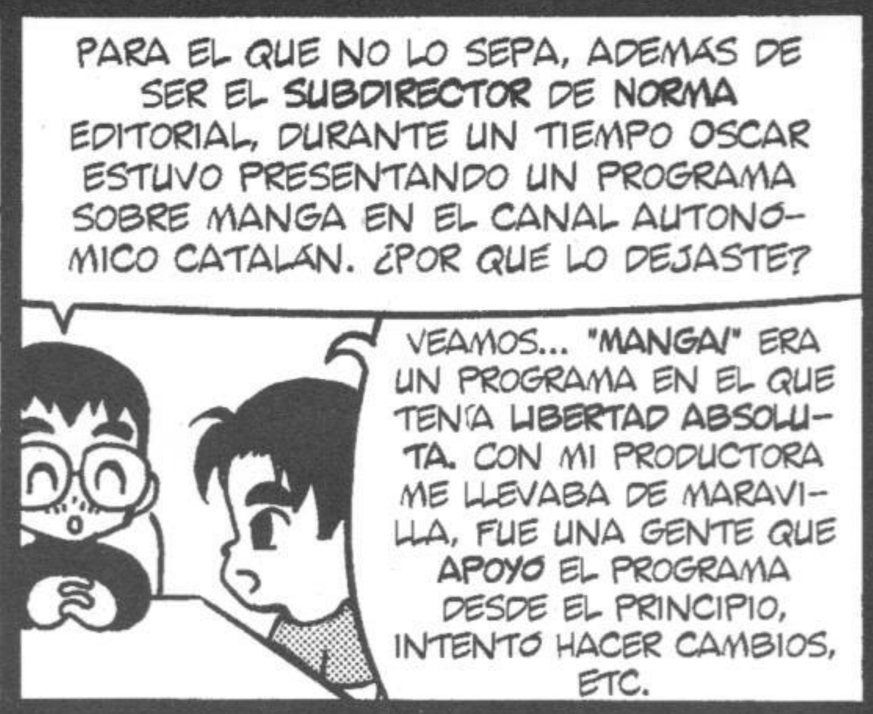
DAVID RAMIREZ PRESENTA

MANGAJES DEL OFICIO

HOY: OSCAR VALIENTE

ASÍ ES

ASÍ SE DIBUJA



NOMBRE COMPLETO: OSCAR VALIENTE SÁNCHEZ.
EDAD: 15 AÑOS (ÉSOS SON LOS QUE APARENTAS, ¿Y LOS QUE TIENES REALMENTE? PUES OTROS QUINCE MÁS, COMO MÍNIMO, EN CADA PIERNA, Y TENGO TRES...).
NACIÓ EN: SALAMANCA.
SIGNO ZODIACAL: ARIES.
GRUPO SANGUÍNEO: + (SÍ, PERO A, B, AB... ¿QUÉ? ¿NO ES + Y YA ESTÁ? SIGH, Y ESTE TÍO ES EDITOR... ¡EDITOR DE MANGA, NO DE GRUPO SANGUÍNEO! A LO MEJOR ES QUE LOS EDITORES NO TIENEN SANGRE...)
MIDE: ¿A LO LARGO O A LO ANCHO?
COMIDA FAVORITA: HUEVOS CON PATATAS.
BEBIDA FAVORITA: COCA-COLA.
EN CUANTO A LIBROS: TEÓRICOS, SOBRE TODO DE CINE.
SITUACIÓN AMOROSA: YO SOY UNA MARIPOSA QUE VA DE FLOR EN FLOR...

VOLVIENDO A LA EPOCA DE TU FANZINE, POCO DESPUES ENTRASTE A COLABORAR CON **MANGA VIDEO**, DIRIGIENDO LA REVISTA DEL CLUB, Y CASI SIMULTANEAMENTE ENTRASTE DE **DEPENDIENTE** EN LA TIENDA DE **NORMA.**

SÍ, ERA EL QUE TRAÍA EL AGUA DEL COLMADO Y SACABA LA BASURA.

¿¿Y PUEDE SABERSE COMO EN **CINCO AÑOS** HAS PASADO A SER EL **SUBDIRECTOR** DE LA EDITORIAL?!

YO ME CONSIDERO ALGUIEN QUE HA TRABAJADO DE UNA FORMA TAL VEZ **OBSESIVA** CON TAL DE LOGRAR MIS **OBJETIVOS**, Y LA GENTE QUE HAY A MI ALREDEDOR LO SABE. Y TAMPOCO HA SIDO TAN DURO, PORQUE ESTE MUNDILLO ME **GUSTA.** Y BUENO... TAMBIEN HA HABIDO OTRAS CIRCUNSTANCIAS QUE HAN PROPICIADO EL ASCENSO...

SÍ... COMO LA MUERTE EN EXTRAÑAS CIRCUNSTANCIAS DEL ANTERIOR SUBDIRECTOR.

YA COMO EDITOR MANGA EN NORMA, UNO DE TUS PROYECTOS MAS **PERSONALES** FUE LA REVISTA **OTAKU...**

EL OTAKU FUE UNA DE LAS COSAS QUE MÁS NOS ARREPENTIMOS DE HABER HECHO, PORQUE **NO** TENÍAMOS **CAPACIDAD** PARA HACER ESA REVISTA. ES DECIR, LA FORMA IDÓNEA HUBIERA SIDO CREAR UNA DIVISION EDITORIAL QUE SE OCUPARA **EXCLUSIVAMENTE** DE ELLA, CON SU MAQUETISTA, COORDINADOR, REDACTOR, ETC...

DR

NOSOTROS NO PODÍAMOS PAGAR ESO, O SEA QUE AL FINAL LO QUE PASABA ES QUE LE DEDICÁBAMOS MÁS TIEMPO A UNA SOLA PUBLICACION (OTAKU) QUE AL RESTO DE PUBLICACIONES MANGA, DESCUIDÁNDOLAS MUCHO.

POR ESO CERRÓ, Y SI TE FIJAS, LAS ÚNICAS REVISTAS QUE HAN CONTINUADO (KABUKI CERRÓ) SON LAS DE EDITORIALES MÁS PEQUEÑAS QUE HAN HECHO DE ESAS REVISTAS SU ESPINA DORSAL. UNA REVISTA GENERA SIEMPRE **MÁS TRABAJO QUE BENEFICIOS.**

EN ESA REVISTA DABAIS PIE A VARIAS COLABORACIONES CON **MANGAKAS ESPAÑOLES...**

UNA DE LAS FUNCIONES DEL OTAKU DE LA QUE ESTAMOS MÁS ORGULLOSOS ES EL **APOYO ECONÓMICO** QUE SUPUSO PARA ALGUNOS AUTORES JÓVENES QUE EMPEZABAN EN ESE MOMENTO...

PERO ULTIMAMENTE...

AHORA QUEREMOS HACER PRODUCCIONES **AMBICIOSAS**, BIEN ESTUDIADAS Y EDITADAS **AQUÍ** Y EN EL **EXTRANJERO**, REALIZANDO UNA **IMPORTANTE** CAMPAÑA DE PROMOCION. BUSCAMOS NUEVOS (Y BUENOS) AUTORES, QUE PUEDEN TENER SUS **INFLUENCIAS**, AUNQUE NO QUEREMOS NADA MARCADAMENTE AMERICANO NI MARCADAMENTE JAPONÉS. SI VAS A UN EDITOR FRANCES O ITALIANO, ELLOS YA PUBLICAN MANGAS O SUPERHEROES...

Y LES CUESTA ACEPTAR QUE LES DEMOS UN PRODUCTO ESPAÑOL DE ESOS ESTILOS QUE NO ESTE ENGLOBADO EN UNA LÍNEA AMERICANA TIPO MARVEL O IMAGE, O QUE NO SEA DE UN AUTOR POPULAR JAPONÉS. NO SABEN DONDE **METERLO.**

HABLANDO DE METER... ¿TÚ DONDE TE METES EN LAS **SENTADAS** FRENTE AL STAND DE NORMA EN LOS SALONES? ¡NO SE TE VE EL PELO! ¡CONTESTA DESPUES DE LA PUBLICIDAD!

eSeNé

¡PAGA, ENTRA, COMPRA Y SAL, LO PASARÁS FENOMENAL!

DENTRO DE DOS MESES: **IV** SALÓN DEL MANGA

¡AHORRA O NUNCA!

¿Y BIEN?

ES QUE PARECE QUE ME TIENEN **MIEDO**, PORQUE SIEMPRE LAS HACEN CUANDO YO NO ESTOY. DE TODAS MANERAS, ME PARECEN ENTRAÑABLES Y DIVERTIDAS, Y SON UNA DEMOSTRACION MÁS DE LA DESINHIBICION Y EL CACHONDEO DE LOS OTAKUS, QUE ES LO QUE MOLA DEL MANGA, QUE TIENE UNA AFICION MUY FANÁTICA Y VISCERAL, Y ESO MANTIENE VIVO EL MUNDILLO.

CHULETA

DE LO QUE SE SUELEN QUEJAR EN LAS SENTADAS ES DE QUE VUESTROS MANGAS SON MÁS **CAROS** Y ESTÁN **PEOR REPRODUCIDOS.**

HAZ UNA ESTADÍSTICA ENTRE TODAS LAS EDITORIALES Y VERÁS QUE ALGÚN TÍTULO DE NORMA PUEDE SER MÁS CARO QUE OTRO DE PLANETA O GLENAT CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS, Y OTRAS VECES UNO DE PLANETA, A VECES CON GRAPAS Y PAPEL MÁS MALO, PUEDE SER INCLUSO MÁS CARO (O ACERCARSE MUCHO) QUE UNO DE NORMA EN EDICIÓN PRESTIGIO. ¿DONDE ESTÁ LA **EXPLICACION?**

NO SE. ¿LLAMO A MULDER Y A SCULLY?

HAY TÍTULOS QUE CUESTAN UNA DETERMINADA CANTIDAD EN DERECHOS, UN ROTULISTA COBRA MÁS, O UNOS MATERIALES PUEDEN SALIR MÁS CAROS QUE OTROS, O SIMPLEMENTE POR UNA CUESTION DE TIRAJES. CUALQUIER ELEMENTO DEL **PROCESO EDITORIAL** PUEDE ENCARECER EL PRODUCTO.

¿PUEDES EXPLICARNOS ESE PROCESO DESDE EL **PRINCIPIO**, DESDE QUE VES UN MANGA QUE TE INTERESA?

PUES... HAGO UNA **SELECCION** A GROSSO MODO DE LO QUE CREO QUE LE PUEDE GUSTAR AL PÚBLICO ESPAÑOL Y LE ENCARGO A UN TRADUCTOR JAPONÉS QUE NOS HAGA UNA **SINOPSIS** Y UNA **VALORACION** DE LA OBRA.

NO HAY UNA PRODUCCION JAPONESA DE LA QUE SE PUEDA DECIR "¡CUÁNTA COSA QUE PUEDE GUSTAR EN ESPAÑA!". LOS TÍTULOS QUE LLEGAN SON LOS MISMOS QUE LUEGO VES EN ITALIA O FRANCIA, PORQUE UN POCO TODOS LOS PAÍSES COMPARTEN EL **MISMO GUSTO** Y SIEMPRE SE REINCIDE EN LOS **MISMOS AUTORES.** PRINCIPALMENTE SE ESCOGE EN BASE AL **DIBUJO**, Y DENTRO DE LO QUE TIENE BUEN DIBUJO, SE MIRA QUE ES LO QUE TIENE MEJOR **GUION.**

DESPUES DE LA SELECCION SE REUNE EL **CONSEJO EDITORIAL** Y SE ACUERDA COMO SE VA A EDITAR ESE TITULO: TANTOS NUMEROS, TAL FORMATO Y EN TAL FECHA. SE ASIGNAN TRADUCTORES Y ROTULISTAS, SE BUSCAN ILUSTRACIONES PARA LA PORTADA, ETC. SE HACE UN **INFORME** Y LAS CHICAS QUE LLEVAN EL TEMA DE DERECHOS, CONJUNTAMENTE CON LA DIRECCION, HACEN UNA **OFERTA** POR ESE TITULO.

SEGUN LA TIRADA QUE SE HA ACORDADO EN ESE INFORME, SE HACE UN AVANCE DE ROYALTIES. LOS EDITORES JAPONESES TRABAJAN CASI SIEMPRE CON UN **AGENTE**, QUE ES CON EL QUE NOSOTROS CONTACTAMOS, AUNQUE CONOZCAMOS AL PROPIO EDITOR. EL AGENTE CONTACTA CON EL EDITOR, Y ESTE CON EL **AUTOR**, QUE DA SU APROBACION. EL EDITOR TAMBIEN LO APRUEBA, Y EL AGENTE NOS DICE "VALE", Y NOS ENVÍA EL **CONTRATO** Y LOS **MATERIALES**.

EL TRADUCTOR YA HA IDO TRABAJANDO, ASÍ QUE CUANDO LLEGAN YA SE HACE LA ROTULACION, LAS ONOMATOPEYAS, LOS DISEÑOS, ETC. SE HACE TODO EN LA REDACCION, CON GRAFISTAS DE LA CASA. UNA VEZ HECHO TODO ESTO, SE IMPRIME, SE DISTRIBUYE A QUIOSCOS Y LIBRERIAS, SE AGOTA Y GANAMOS MUCHO DINERO Y NOS DAMOS CUENTA DE QUE SEGUIMOS SIENDO LOS MEJORES.

¿EH?

¿Y QUE MATERIALES OS ENVIAN? ¿LOS ORIGINALES O...?

EL MANGA ES UN PRODUCTO QUE NO ESTA NI DE LEJOS PENSADO PARA VENDERSE AL EXTRANJERO, ES UN PRODUCTO HECHO PARA ELLOS, POR LO QUE NO TIENEN **NADA** QUE OFRECERTE. TODO LO QUE SEAN PORTADAS, TIENEN QUE CONTACTAR CON EL AUTOR, PEDIRLE LOS ORIGINALES, HACER LAS DIAPOSITIVAS... Y ESO PARA ELLOS ES **MUCHO TRABAJO**.

POR EJEMPLO, LAS PAGINAS DE LOS MANGAS DE **SHUEISHA** LAS TENEMOS QUE REPRODUCIR A PARTIR DE LOS **TANKOUBONS** JAPONESES, ES DECIR, DE ALGO YA EDITADO, O SEA, QUE YA HA PERDIDO RESOLUCION, Y ENCIMA AL AMPLIARLO PERDERA MAS, Y ASÍ PASA LO QUE PASA, LAS TRAMAS SE OSCURECEN O DESAPARECEN, ETC.

HAY OTRAS EDITORIALES, COMO **KODANSHA**, CON LA QUE HEMOS HECHO, POR EJEMPLO GAMMA O MADRE SARAH, QUE SE MOLESTAN EN ENVIAR UNAS **FOTOCOPIAS LASER ESPECIALES** DE LOS ORIGINALES DEL AUTOR, Y POR ESO SALE MEJOR **REPRODUCIDO**. ES LA EDITORIAL CON UN SENTIDO DEL TRABAJO MÁS **OCCIDENTALIZADO**. ESO FACILITA MUCHO LAS COSAS, PUES TE PERMITE SACAR UN PRODUCTO QUE TENGA CARA Y OJOS, Y A ELLOS LES VA BIEN PARA TENER BUENA IMAGEN EN EL EXTRANJERO.

EN CAMBIO SHUEISHA, ¿QUE IMAGEN PUEDE TENER CUANDO **POR SU CULPA** SUS COMICS APARECEN COMO APARECEN? TE DAS CUENTA DE QUE LES IMPORTA UN CARAJO.

¿Y POR QUE?

EN PARTE ES UN PROBLEMA DE MENTALIDAD JAPONESA, QUE ES **MUY CERRADA**. Y LOS DEPARTAMENTOS INTERNACIONALES DE ESTAS EDITORIALES SON **MUY REDUCIDOS**, Y COMO EL MAYOR NÚCLEO DE VENTAS SE ENCUENTRA EN ASIA (HONG KONG, CHINA...), SUS DEPARTAMENTOS ESTAN **OCUPADÍSIMOS** CON ESOS PAÍSES, QUE SON LOS QUE LES DAN **BENEFICIOS**, Y LAS **MIGAJAS** SON PARA LOS EDITORES EUROPEOS Y AMERICANOS.

UN EJEMPLO DE ESA MENTALIDAD CERRADA SERÍA LA **OBLIGACION** DE EDITAR "A LA ORIENTAL", ¿NO?

YO RESPETO ESO SIEMPRE QUE SEA UNA **SUGERENCIA** DEL **AUTOR**, PERO HAY OTROS **EDITORES** QUE TE LO **IMPONEN**, COMO EN EL CASO DE TODOS LOS NUEVOS TÍTULOS DE SHUEISHA, Y TE QUEDAS CON LA DUDA DE SI ES EL AUTOR EL QUE LO PIDE O ES EL EDITOR, QUE POR UNA EXTRAÑA MENTALIDAD **FASCISTA** QUIERE QUE SALGA ASÍ.

EL MANGA OS DA MUCHOS PROBLEMAS... ¿LO COMPENSAN LAS VENTAS?

BUENO, LO QUE MAS VENDE EN NORMA ES EL **COMIC AMERICANO**, LA LINEA VERTIGO HA SIDO UN **EXITAZO**.

AH. ¿CREES QUE EL "**BOOM MANGA**" PASO YA? ¿O NUNCA EXISTIO? ¿O...? BAH, QUE PREGUNTA MÁS TOPICA, ESTOY HARTO DE OIRLA, PASEMOS A OTRA COSA: PREGUNTAS CORTAS.

¿MANGA QUE TE GUSTARÍA VER PUBLICADO?

LA CONTINUACION DE GAMMA. SIGH.

¿MANGA FAVORITO?

CASI TODO LO DE OTOMO(E IKEGAMI).

¿ANIME FAVORITO?

CASI TODO LO DE MIYAZAKI.

¿PERSONAJE MASCULINO FAVORITO?

ALEJANDRO SANZ.

DEL MANGA...

KANEDA.

¿Y FEMENINO?

DEUNAN.

¿MASCOTA FAVORITA?

PENE-PENE

¿PERSONAJE MANGA QUE TE GUSTARÍA SER?

KANEDA, PORQUE ME ENCANTAN LAS MOTOS.

PERO CONDUCES UN HYUNDAI PORQUE TE PEGABAS MUCHAS CASTAÑAS CON TU MOTO, ¿NO?

UH... SÍ. ES QUE ME COGÍ MIEDO A MÍ MISMO, AL DARME CUENTA DE COMO CIRCULABA...

YO TAMBIEN DOY MIEDO. SOBRE TODO A LOS ROTULISTAS...

SI EL DEL NEKO NO HA DIMITIDO, NOS VEMOS DE AQUÍ A DOS MESES. ENTREVISTARE A ALGUIEN QUE SERA **MAXIMA ACTUALIDAD** POR ESAS FECHAS. SORPRESA, SORPRESA...

¿ME AYUDAS A BAJAR? ESTO ESTA MUY ALTO...

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 100 modelos de figuras de resina y vinilo.

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

Para cualquier información o catálogo de venta por correo dirigirse a esta página web: WWW.cambrescat.es/chunichi

ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

DRAGON BALL GT

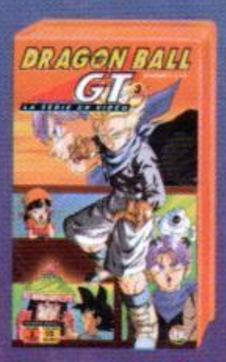
LA SERIE EN VÍDEO

¡NO DEJES QUE TE LO CUENTEN!

Gokuh, Pan y Trunks se enfrentan a los robots mutantes del Dr. Mu... ¿será éste el final de su viaje?

Dragon Ball GT 1
Ya disponible

Dragon Ball GT 2
Ya disponible



Dragon Ball GT 3
Ya disponible

¡RESÉRVALAS YA!

www.mangafilms.es/dragonballGT

Dragon Ball GT 4
a la venta
el 6 de Agosto

Dragon Ball GT 5
a la venta
el 3 de Septiembre

Dragon Ball GT 6
a la venta
el 23 de Septiembre

© 1996 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

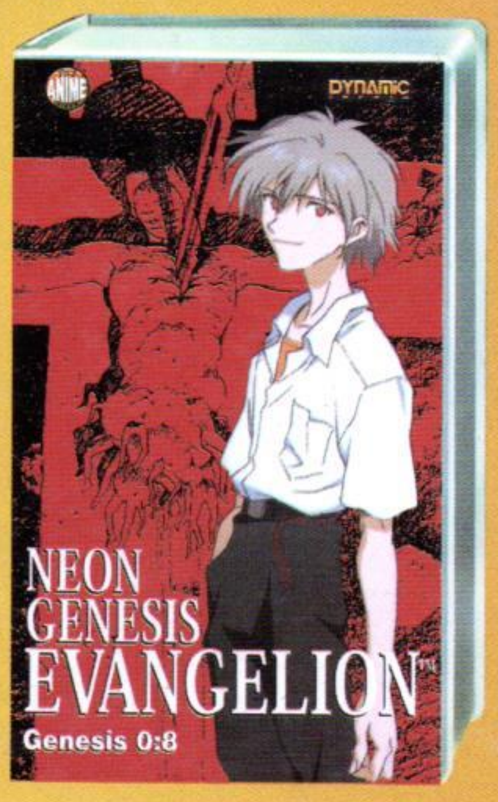
Valdeman / Original | Còpia

NEON GENESIS EVANGELION™

Genesis 0:8

Mientras se desvelan los secretos de Rei, el quinto niño llega a NERV...

Estreno en vídeo el día 23 de septiembre.

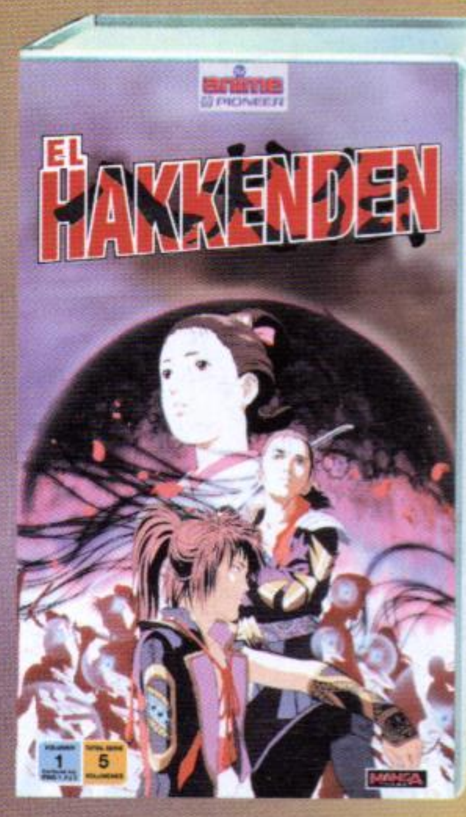


© 1995 GAINAX/Project EVA.-TV Tokyo.
Todos los derechos reservados.

Ya disponibles

EL HAKKENDEN

La fabulosa historia de 8 guerreros míticos que se unen para luchar contra una terrible maldición...



Estreno en vídeo el día 23 de Septiembre.

ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es

MOSHI MOSHI

¿Qué?, ¿hace calor? Lamento que para vosotros el verano sea tan duro, pero yo he invocado unas ráfagas de viento del polo norte que ni el mejor aire acondicionado, oye. Antes de empezar el correo me gustaría advertiros que, cualquier referencia a mi que encontréis en el Rincón de Lázaro es... bueno, mentira no... pero... posiblemente una exageración muy exagerada. Avisados estáis, vamos a por las cartas.

ALBERTO MILLÁN GONZÁLEZ (C/ Juan de Astorga nº 1, bajos derecha, 41700 Dos Hermanas)

Creo que he puesto bien tu dirección, aunque claro, podría no ser así. A ver si mejoramos la caligrafía... o usamos máquina de escribir u ordenador, que uno es dios pero no grafólogo. Vamos a ver, tu propones que, en lugar de hablar de series que se editan en Japón, hablemos sólo de las de aquí, que no comentemos en la sección de tankoubon los mangas que no nos gustan y que no hablemos de autores desconocidos. Párate un momento y piensa lo siguiente: lo que se emite en Japón es lo que puede acabar emitiéndose aquí si a la gente le gusta y lo pide, debemos tener en cuenta también que no a todo el mundo le gustará lo mismo que a nosotros y que todos los autores son desconocidos hasta que se les conoce (y esto, aunque parezca una tontería redundante, no lo es). Para los autores más consagrados y con más obras ya preparamos Especiales como el de Takahashi o el de Otomo, por ejemplo, y también hablamos de ellos en *Neko* cuando hacen algo nuevo digno de mención.

La dirección de Antena 3 es Avda. Isla Graciosa s/n, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No eres el único que la pide. Feliz bombardeo.

NOELIA OBLANCA (Villabalter)

Muchas gracias por tu efusiva carta y por todos tus besos

"La bicha"

Alberto MIllán

Christian Estévez

Carlos "The Phantom"

Beatriz Sánchez

Sílvia Raga

Elena García

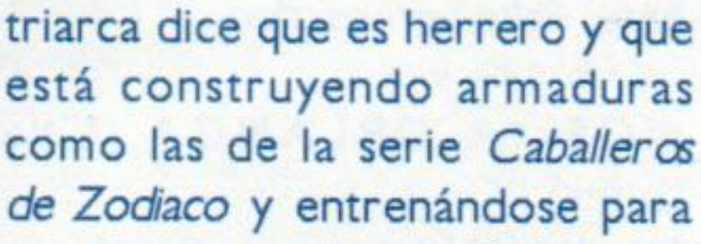
Julia Alcoba

Joaquin Ferrer

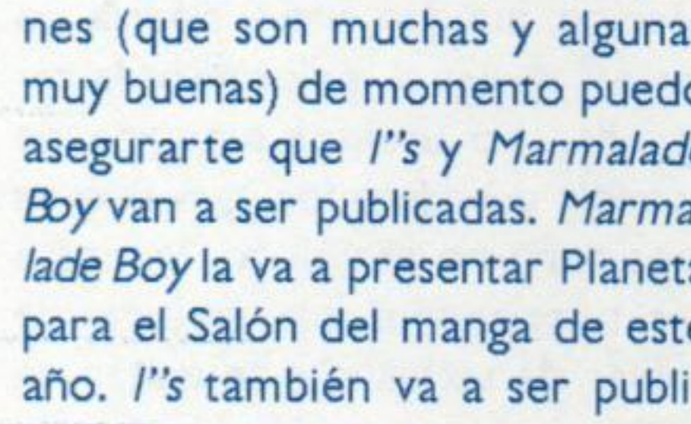
(suerte que Urd no es celosa). Al leer cartas como la tuya uno se da realmente cuenta de qué gran cosa es contestar el correo. Tienes toda la razón en lo que dices (claro que lo dices diciendo que yo lo dije, debe ser por eso). Es muy difícil que en un medio de comunicación hagan caso a una carta en defensa de algo tan mal visto como el manga o el anime. Eso no significa que no debamos seguir intentándolo porque, como tenemos razón, al final nuestros argumentos prevalecerán.
Le paso tus felicitaciones a David Ramírez y tu tirón de orejas a a Lázaro.

GRAN PATRIARCA (¿Desde el Santuario?)
Aquí el compañero Gran Patriarca dice que es herrero y que está construyendo armaduras como las de la serie *Caballeros de Zodiaco* y entrenándose para conseguir poderes. Dice que desde que vio la serie su vida dio un giro de 360°. En todo caso debió dar un giro de 180°, ya que si hubiera dado un giro de 360° sería una vuelta completa para acabar en el mismo sitio, no es por molestar... pero no podía evitar puntualizar ese hecho.
Esteeeee... ¿te sigo la corriente? ¿O te intento convencer de que estás un poco "ido"? Bueno, en todo caso, os recuerdo a todos que los mangas son ficción y que todo parecido con la realidad, aunque no siempre sea mera coincidencia, no debe llevarnos a interpretaciones... ehem... "demasiado influidas por el manga en cuestión" sobre nuestro mundo.

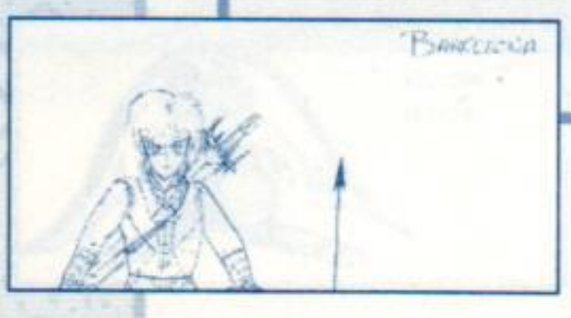
ANTONIO GALLEGO (Jerez de la Frontera)
De todas las obras que propones (que son muchas y algunas muy buenas) de momento puedo asegurarte que *I"s* y *Marmalade Boy* van a ser publicadas. *Marmalade Boy* la va a presentar Planeta para el Salón del manga de este año. *I"s* también va a ser publicada, eso parece seguro, aunque lo que no está tan claro (nada claro, de hecho) es quién la va a publicar. Se admiten apuestas. Del resto de la lista... bueno, no desesperes. El mundo editorial



Manuel Ángel Mena



Marcos Medina



Jioaquin Ferrer

Jaime Rodríguez

Míriam Álvarez

Raúl Fernández

da bastantes sorpresas.
Añado tus quejas sobre precios y formatos a los millones de quejas sobre estos mismos temas que nos llegan. Pero que conste que no es aquí donde deberíais enviarlas, sino a las editoriales de las que os quejáis.
Es del todo comprensible que en tu librería especializada no tengan el Especial *Neko* de Masamune Shirow, ya que todavía no...ehem... existe. Estábamos a la espera de tener el *Intron Depot II* para realizar ese especial. Ahora que ya ha salido este libro de ilustraciones no creo que tengas que esperar mucho más.

ALBERTO MORALES (Maracena)
Me encantan tus cartas. Y, por favor, no dejes de escribir a menudo. O sea, me encantan casi todas las cartas (hay algunas que no me encantan, porque se pasan mucho en lo que dicen e incluso insultan) y me las leo todas por igual, pero no puedo evitar que haya algunas que me hacen sonreír más que las demás. Sé que quizás no debería decir esto, pero yo también tengo mi corazoncito que desea expresar sus gustos.
Puedes estar tranquilo, pues ya no estoy deprimido (gracias a vuestras cartas que me han levantado la moral). Y no, yo no soy un dios al que haya que rezar (como a ese de los clavos y la corona de pinchos).
A mi mejor me escribís muchas cartas y me mandáis dibujos, tiras, mangas vuestros y fanzines. No eres el primero en comentar que te gustó mucho el correo de Urd (ya le diré que me ayude más a menudo, así tendré excusa para que esté más tiempo conmigo, je je je).

NERABE (Galdakao)
¡Mira que empezar tu carta con un dibujo de Urd diciendo que se iría con Lázaro! Ella nunca haría eso. A ella le gustan los tíos con más... más... clase, eso. Además, con Lázaro no podrían emborracharse juntos (porque al muy %$& no hay quien lo emborrache) en cambio conmigo sí (empíricamente demostrado).
Pasemos al segundo tema, a ver, que se ponga tu madre. Muy distinguida y apreciada señora madre de Nerabe, debería usted dejar que su hija se dedicara a estudiar Bellas Artes, pues es una carrera muy bonita y sin duda su hija tiene talento para

SAILOR MACARENA

LOLA & RUTH

O.R. TE QUEREMOS!!

ALEX Y CRISTINA

Por Guillermo March ©

RDG

Miguel Ángel Manzano

esto del dibujo. Ya está, ¿lo he hecho bien? ¿la he convencido? Ya sabes, para lo que necesites.

Nerabe nos cuenta una novedad curiosa que han sacado los japoneses. Se trata de un pequeño chisme llamado *Love Getti* y sirve para echarse novi@. Tu le pones que buscas novi@ y cuando vas por ahí y te cruzas con alguien del sexo opuesto que también lo lleva, el trasto va y pita. La verdad es que yo no tenía ni idea de la existencia de este aparato, así que no te puedo dar más detalles. Aunque tengo las mismas dudas que tú: ¿Habrá modelos para homosexuales? No lo digo por mi claro, sólo es curiosidad (¡Lázaro, una broma sobre esto y te tragas el procesador de textos con el ordenador y todo!). También coincido en que, como lo comercializen en España antes del Salón del Manga, el evento va a parecer un concierto de pitidos.

CHRISTIAN ESTÉVEZ (Avda. Perú nº 101, Roquetas de Mar, 04740 Almería)

¿Sólo me lo parece a mi? ¿Es simple coincidencia o el tío que dibujas en el sobre de la carta es Iván, uno de los protas del Ramsés de Esther Lecina?

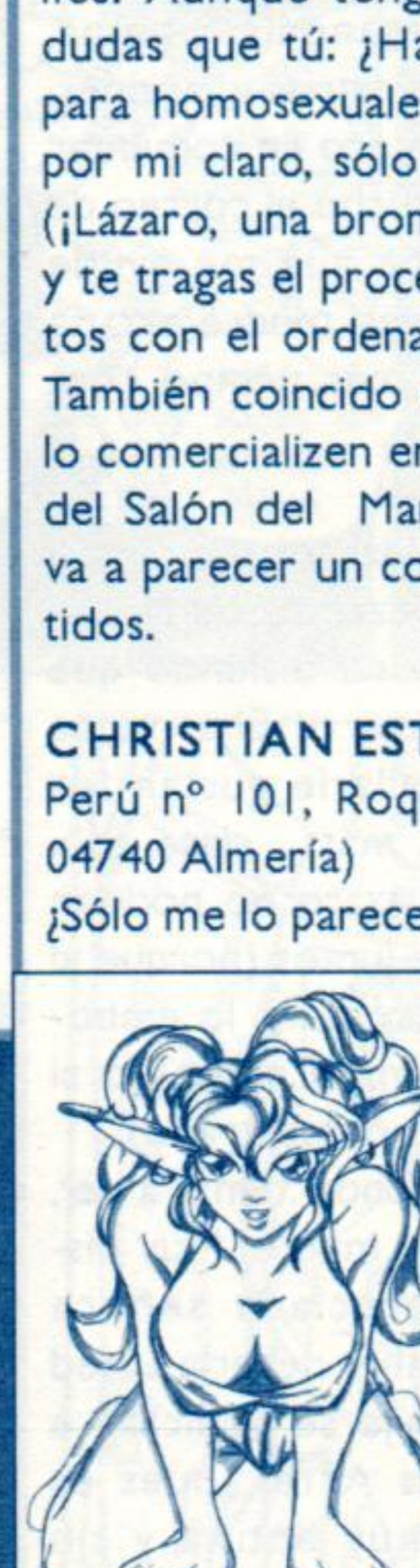
No seré yo quien te dirá si *I"s* será tan buena como *Video Girl Ai*. La verdad es que eso sería una opinión propia e intransferible. En todo caso eso es algo que deberá juzgar cada lector. Hay quién afirma que, después de *Video Girl Ai*, Katsura no ha vuelto a hacer nada que esté a la altura. Bueno, todo son opiniones. Yo pienso conseguir *I"s* cuando se publique y juzgaré por mi mismo. Creo que es lo que todos deberíamos hacer. Y no sólo con este, sino con todos los mangas.

¿Cuándo *Noritaka* en España? Si lo supiera te lo diría, pero desgraciadamente las informaciones que yo tengo provienen de los responsables de las editoriales, así que no puedo saber cosas que ellos mismos no sepan. Lo que si puedo asegurarte es que *Noritaka* es diferente de todo lo que se ha visto en España hasta ahora, y que es un desfase de humor. Te partes el pecho de risa continuamente.

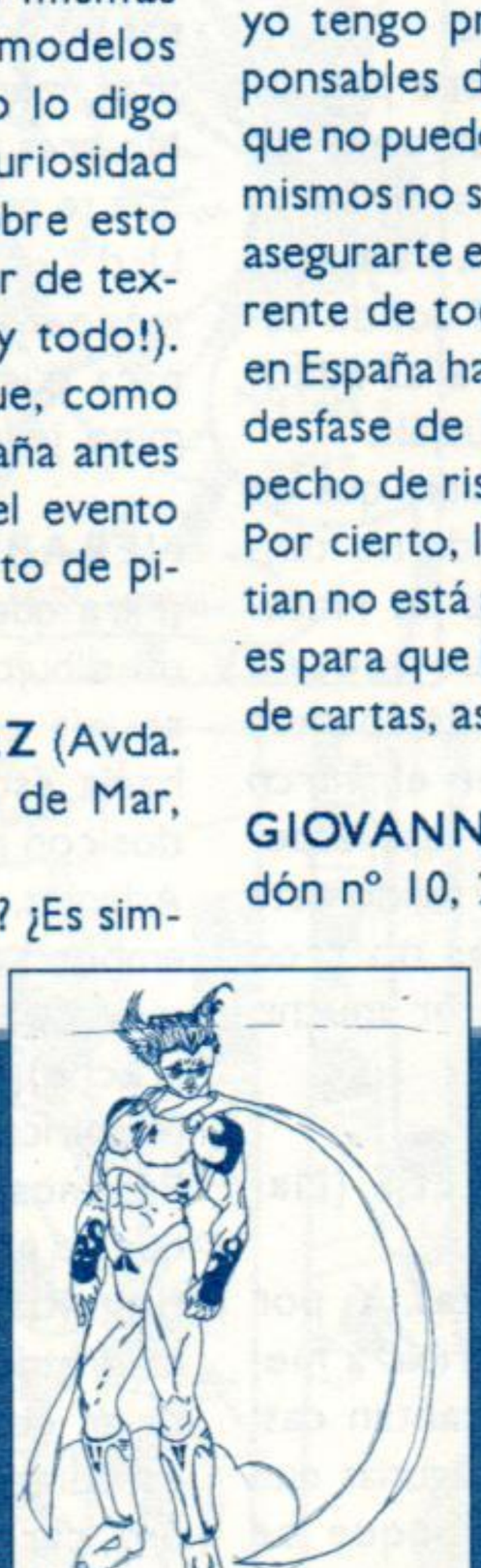
Por cierto, la dirección de Christian no está ahí para hacer bonito, es para que le escribáis montones de cartas, así que ya sabéis.

GIOVANNI SANTOS (C/ Sacedón nº 10, 2º 2ª, 08032 Barcelona)

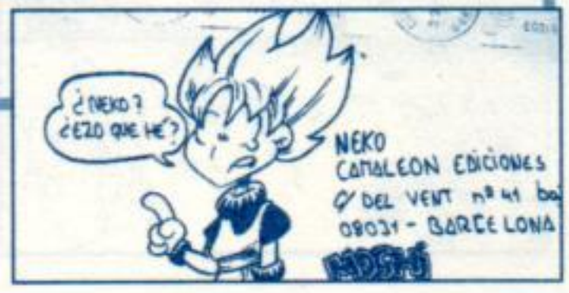
Giovanni me pide la dirección de Míriam Álvarez, una de las lectoras que más asíduamente escriben al corre. Pues mira, no te puedo dar su dirección sin su consentimiento. Lo que si que puedo hacer es



Vanessa Faraldo



Vicente Jesus Garcia



Miguel Ángel Ramón

decir "¡Eh, Míriam! ¡Giovanni quiere escribirte y que le escribas, así que mándale una carta!". ¿Ves qué fácil?

Si vives cerca de la redacción de Camaleón, evidentemente que no tienes que enviar tus tiras por correo. Puedes pasarte a cualquier hora decente (oséase, más o menos de 9 a 21) y seguramente encontrarás a alguien (haciendo ver que trabaja) que te atenderá.

¿Consejos para hacer un fanzine? Bueno, nada que no te dicte ya el sentido común: no dejarlo todo para el último momento, tener fuentes de información fiables, prestar mucha atención a que los datos que deis sean lo más correctos posibles, tener mucha paciencia con los colaboradores y que se note el buen rollo en todas y cada una de las secciones del fanzine. Creo que con eso se puede hacer un buen fanzine.

ELENA MONTES (Villas Blancas)

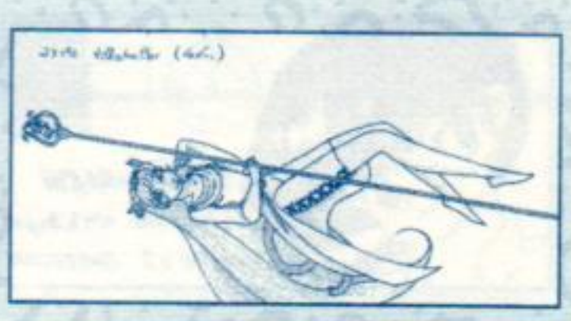
Me escribe perdida en su lugar de veraneo donde a nadie le gusta el manga. Pobre, lo debe estar pasando mal.

Pues nada, Elena, si quieres pedir algo por fansub no tienes que irte a distribuidores yankees o ingleses. Hay gente que distribuye fansub en España. Las direcciones son (hay dos por si una falla, apuntad todos) http://members.tripod.com/~roy-fokker1 y http://www.fortune-city.com/lavendar/connery/146/index.htm. También podéis escribir por correo normal a Arnau Rocher, C/ Italia 63 C, 08320 El Masnou. Los votos a favor de la recopilación de tiras, tanto editadas como inéditas, son ya bastantes. A ver si consigo convencer a los que mandan. Bueno, veo que lo último que me cuentas si que es realmente grave: amas a Lázaro (¿en el buen sentido de la palabra? ¿puede tener esa frase algún sentido bueno?). Realmente creo que ese tipo de gustos deben ser como un tumor que sólo se puede curar con la extirpación total del cerebro. Aunque, entre tu y yo, ahora que no nos lee nadie: Lázaro no es tan malo como parece, así que no hay motivo para que te guste.

¿Cómo? ¿Que ya no caben más cartas? Jooooo. Bueno, pues habrá que irse despidiendo por este mes. Eso sí, no se olviden de supervitaminarse y mineralizarse... oops, creo que eso no era. Vaya, creo que se me ha ido la mano con esto del viento del polo norte... ¿qué hacéis vosotros al lado de la estufa? ¿Por qué me miráis con esa cara? ¿Por que cogéis esos cutters? (Nota de la Redacción: puede que Kaze no pueda hacer el correo del mes que viene, dependerá de si ha aprendido a teclear sin dedos).

Paula Arrigada

Tashiro



LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

Miki.

FUTUROS MANGAKAS

PROYECTO XARAH (por Pablo A. Sánchez)

Un manga de corte erótico (¡hentai! ¡sukebe!) y la mar de divertido. Escenas de sexo desenfrenado combinadas con un argumento casi surrealista y un humor cuyo estilo me recuerda un poco a *Ogenki Clinic*. El dibujo es muy bueno: trazo limpísimo, dominio de la figura humana (sobre todo femenina), buen entintado (y eso que comenta que todavía hay que poner tramas), la expresividad de las caras también está muy bien, detalles muy cuidados, fondos también muy buenos (cuando hay)... en definitiva, un trabajo casi profesional. No os fijéis en que en la rotulación, porque no es definitiva. Pablo, tú vales mucho y creo que deberías dedicarte a esto.

MOIRA (por Laura Pacheco)

Nada más ver tus dibujos la primera frase que piensa uno es "influencias de Toriyama muy marcadas" (o algo que signifique lo mismo). Tú misma lo dices y es bien cierto. El argumento de *Moira* es sencillo y no lo desarrollas mucho, así que comentaré el dibujo. Deberías tomarte un poco más de tiempo en cada página, para que se viera con un acabado más pulido. Aún así, el diseño de los personajes está muy bien y tienes un buen sentido del ritmo narrativo. Los fondos, aunque sencillos, siempre están presentes sin que la viñeta parezca demasiado cargada, eso es bueno. Creo que con unos años más de práctica para pulir tu tinta puedes hacerlo muy muy bien.

EL RINCON DE LAZARO

Hola hola, frikis míos, para este rincón... Top six (¡por fin me caben más de 3 cosas!) Diviértanse hoy con... Cosas que NO debes hacer en una cena otaku (O cómo acabar con la reputación del Brisa en sólo un artículo)

Antes de empezar aclarar que todo lo dicho es aquí ES TOTAL Y ABSOLUTAMENTE CIERTO, cualquier parecido con las ficciones que suelo crearme es mera coincidencia, y hasta tengo fotos.

6.- Cantar y desfasar a voz en grito

Sí, algo que nunca debéis hacer es primero hablar en voz muy alta y luego empezar a berrear canciones como las de *Oliver y Benji* o *D'Artacan* para terminar cantando directamente frikadas en japo como el *Tatakae*. Claro que en el lado bueno podéis animar a los demás clientes (palabra, padres con sus hijos cantando).

5.- Ligar con los restantes clientes

Eso mismo, ni siquiera si son un grupo de chicas buenísimas que estaban allí de cumpleaños, ni siquiera si eres tan buitre como yo y ni siquiera si te pican diciendo que no tienes huevos de hacerte una foto con ellas. No es recomendable porque aunque la primera foto sólo te la haces tú, pero luego la peña se va animando, se va repitiendo el proceso y al final en la última foto salen absolutamente todos los chicos que había en la cena, y claro, el sector femenino se mosquea. Por el lado bueno, las tías se enrollan, cantan con vosotros y hasta os hacen propuestas...

4.- Ligar con la camarera

Eso sí, eso es sagrado, nunca toquéis a la camarera por muy buena que esté, ni siquiera si eres el mismísimo Friki no Kami o incluso el único e inimitable Brahma-Otakuguai. Yo a la hora de los postres me la pedí a ella (lamentablemente me dijo que no estaba incluida en la carta); y Brahma-Otakuguai le dio un papelito con sus datos y teléfono (hasta donde yo llego no lo ha llamado). Es peligroso porque puede aparecer el jefazo diciendo que por favor nos callemos con un cuchillo del tamaño de un portaaviones en la mano.

3.- Desfasarte con las tías buenas del cumpleaños

Por mucho que os hayan seguido el juego, y por mucho que ya sólo seáis el grupo de los 7 más valientes (o más gilipollas según se mire), nada de ofrecerles deplorables espectáculos como despedidas ataviados de Happosai, bailes y cosas muchos peores que me da vergüenza recordar.

2.- Fotografiar braguitas

Imaginad, la camarera buenorra llega a la mesa a servir otras dos jarras de sangría, se inclina, alguien coge la cámara de fotos, la pone justo debajo de su falda y dispara. ¿Y adiviináis quién fue el autor...? ¡Pues no!, no fui yo, muy a mi pesar el mérito de tan noble acción se lo lleva... ¡¡¡EL BRISA!!!! Sí, ese que contesta las cartas tan serio y aparentemente tan respetable. Por cierto, que sé que lo estáis deseando, eran blancas.

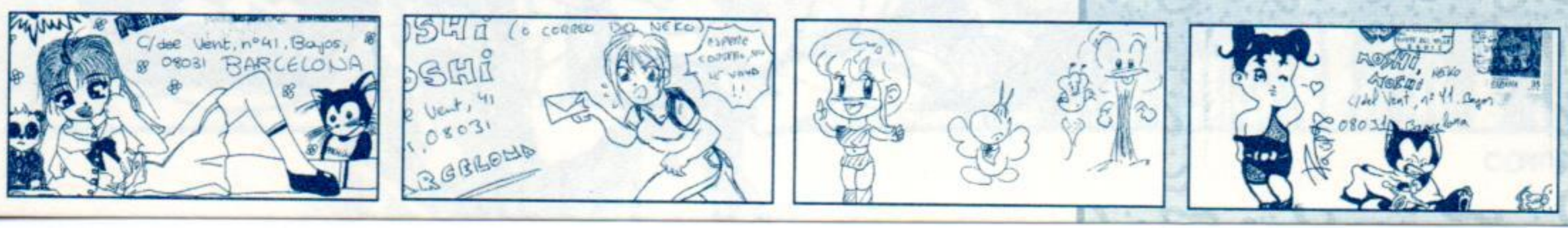
1.- Emborracharse

Ni que decir tiene que por mucho que la sangría sea gratis, beberse 4 jarras y luego liarte a whisky al seguir la fiesta no es recomendable. Y si de todas formas lo hacéis, no hagáis como el Brisa que dio todo el lamentable espectáculo que un borracho inexperto suele ofrecer. Sí, el Brisa, ese tan serio.

Así que... ¿a que cambian vuestros conceptos, especialmente los que teníais sobre el Brisa?
Hale, frikis, ta la próxima.

Lázaro Muñoz

LA TIRA DE LECTORES



EL PEQUEÑO OKER HA MUERTO... LA VAGABUNDA ES UNA ASESINA, Y MIENTRAS SE DECIDE SU DESTINO RECUERDA SU INFANCIA

¿QUIENES ERAN LOS MISTERIOSOS ILUMINATI?.

SKOWS

CHAPTER 5

LOLA PALACIOS RUTH FERNÁNDEZ

¡MIRAD LA DESTEÑIDA!

¿TE PESA EL ÁNFORA?. CRIADA

¡SI PARECE UN CARDO REQUEMADO!

¡FEA, FEA FEA!

TO—N

¡VAYA!
¡QUE DESASTRE!

¡OHH..!
¡QUE PENA!

¿TE HAS HECHO DAÑO, CARDITO?.

SERÁ MEJOR QUE VAYAS A POR MÁS.

SI...

JA! JA!

JA! JA!

Y TÚ AMURA FUERA DE AQUÍ. NO TOLERARE LA FALTA DE DISCIPLINA

Y VOSOTRAS OS PODÉIS RETIRAR

CONTINUARÁ...

CHAN
VICTOR VALERA
¡QUE GUAY!... SEGURO QUE HAY UN MONTON DE TIAS ESPERANDONOS!
PUES YA VES. ...
...
ODISEA!!!
¡VENGA YA! ¡¡ENTREMOS YA DE UNA JODIDA VEZ!! ¡QUE VOY A REVENTAR!
¡UN MOMENTO! ¿ESTAS SEGURO DE LO QUE VAS A HACER?
ESO ESO
¡¡MARCHA AAAAAA!!
¡SAREEE
AUUU!!!
¿RESPONDE ESO A TU PREGUNTA?
ESTE TIO NO TIENE REMEDIO
QUE MAL HAS QUEDAO
ESPE-RARME PIVAS
¡AVER NIÑIO QUIE-TO HAY... SIN CARNE AQUI NO ENTRA NI DIOX!!
SEGUR-ATA TODE CHUNGO

UACK
FUUUU!
WWWM!!
ME ENCANTA POR QUE ME HACEN TANTO CASO QUE...
(COMO MEGUSTA ESTE CURRO)
¡TOMA HOMBRE FEO!... TOMA
TIC TIC
...TATE QUIETO NIÑO...
COMO SE NOTA QUE NUNCA HAS ESTADO EN UN SITIO DE ESTOS...¿EH CHAN?...
JOY,.. JOY.. QUE GRACIOSO
ESE SOMBRERITO SOBRA.. o
..Y LA PAJARITA... TAMBIEN
¡¡Y ESTA CANCION SE LA DEDICO A MIS DOS MAS MEJORES AMIGOS!!
¡QUE SON LOS DE LA MESA SIETE!!!!!
¿EY HAS VISTO ESE TIO?.. PARECE RETRASADO O ALGO ASI
SI ES VERDAD
KARAOKE
¡¡ATENCIOOOOOOOOON!!!!
¡SALUDAD CHICOS!
ESTA ME LA VAS A PAGAR SOCA...
ESTAS MUERTO TIO ESTAS MUERTO
¡¡MAACHOOO MAACHOO MAN!!
TCH
TUINK
..DIOS CREO QUE VOY A VOMI...

GUILLERMO MARCH
PRESENTA:

SNAPO-TALES

EPISODIO 1:
EL ENCUENTRO

ESPERA, ED

¿NO CREES QUE DEBERIAMOS BUSCAR EN OTRO SITIO?

MIRA, ANA, NO SOY YO EL QUE HA PERDIDO EL HAMSTER PARA LA PRACTICA DE MAÑANA. SEGURO QUE EN ESTA CASA ENCONTRAREMOS ALGUNO.

VALE, VALE.

¿HOLA?...

¿HOLA? ¿QUIEN ESPERAS QUE TE CONTESTE? ¿UN FANTASMA?

AQUI NO HAY NADIE

O ESO PARECE.

BUENO, ¿QUE PREFIERES? RATAS, RATONES, LAGARTIJAS, ...

DAME LO QUE SEA ...

SNAPO

¡QUIÉN HAY ALLÍ!

CLAC

¡ED!

QUE DAÑO

MIRA QUE BICHO MAS RARO ... PARECE UN MURCIÉLAGO

SSSSSS

¡AH! ¡EL MUY CERDO SE HA MEADO ENCIMA MÍO!

QUE ASCO

ME PARECE QUE ANTES LO HE OÍDO HABLAR

¿COMO TE LLAMAS, PEQUEÑO?

SNAPO

BIEN, SNAPO ¿VIVES AQUÍ?

SNAPO

SE HA DEBIDO VOLVER TONTO CON LAS DOS OSTIAS QUE SE HA PEGADO

POR CIERTO ME GUSTA COMO TE QUEDAN ESOS SUJETADORES

PUES APROVECHA POR QUE NO LOS VOLVERAS A VER

ENTONCES, DE LO DEL SABADO NOCHE ¿NADA?

YA ME LO PENSARÉ

C'EST LA VIE!

SNAPO

MIENTRAS, EN OTRO RINCON DE ESA CASA...

¿?

¿?

THE ECONOMIST

¿RECUPERARAN PAPA Y MAMA SNAPO A SU CRIATURA? ¿QUE PASA EL SÁBADO NOCHE?...

¿CONTINUARÁ?...

SNAPO-TALES

EPISODIO 2
"BIENVENIDO A CASA"

QUE NO ME OIGAN MIS PADRES.
POR FAVOR POR FAVOR POR FAVOR

¿SE PUEDE SABER DÓNDE HAS ESTADO, JOVENCITA?

CLIC

¡MAMA!

SNAPOS

¡PERO QUE HACES LEVANTADA, MAMÁ!

ESTA VEZ SÍ QUE TE HAS PASADO DE LA RAYA... ¿CÓMO SE TE OCURRE SALIR DE CASA A LAS DOS DE LA MADRUGADA?

¿Y CÓMO ES QUE NO LLEVAS LA CAMISETA PUESTA?

¿NO TE HABRÁN ASALTADO NI NADA PARECIDO? ¿VERDAD?

Nooo... TRANQUILAAA...

SEGURO QUE ESTABAS CON ESE TAL EDUARDO.

¿Y QUE HACÍAIS? ¿EH?

MIRA, MAMÁÁÁ...

¡ANA! ¡TU PADRE Y YO ESTÁBAMOS PREOCUPADOS!

¿SI OS LO HUBIERA PEDIDO, ME HABRÍAIS DEJADO MARCHAR?

NO TAN TARDE, ANA

¡PUES ME ALEGRO DE HABERME IDO!

MAÑANA POR LA MAÑANA VAS A TENER QUE DAR MUCHAS EXPLICACIONES

Y LAVA ESE SUCIO PELUCHE

...A SABER DE DONDE LO HAS SACADO

SÍ, HOMBRE, SÍ... ¿NO TE JODE?

VAS A TENER QUE DORMIR AQUÍ. ERA DE MI GATA.

SNAPO

¿CÓMO?

¿SABES, NO SÉ POR QUÉ TE HE SACADO DE LA CASA EN DONDE ESTABAS ?

SUPONGO QUE ALLÍ, SOLO, DEBÍAS PASAR HAMBRE Y FRÍO... POR QUE ESTABAS SOLO, ¿NO?

ESPERO QUE HAYA SIDO UNA BUENA IDEA TRAERTE AQUÍ

SNAPO

VEO QUE TE HAS ACOMODADO...

SIENTO MUCHO LA RECEPCIÓN QUE TE HE DADO,

PERO ES QUE LAS BRONCAS SON USUALES EN ESTA CASA

SNAPO

NO SÉ PORQUÉ, PERO TENGO LA SENSACIÓN DE QUE ME ENTIENDES.

NO SE QUE ME HARÁ MI MADRE SI SE ENTERA DE QUE NO ERES UN PELUCHE

SEGURO QUE TU NO DISCUTÍAS CON NADIE ... DEBÍAS HACER LO QUE TE DIERA LA GANA...

VAYA SUERTE TIENES

EN FIN... BUENAS NOCHES

>SNIF<

SNAAA POOO...

>SNIF<

¿¿?!

CONTINUARÁ...

LISTA DE NOVEDADES

SEPTIEMBRE

ARES INFORMÁTICA

DOKAN #4
漫
Incluye CD y póster a dos caras.
68 pág. Color.
795 pesetas.

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL #37
Hi No Tori Studio
48 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #44
Incluye encarte de correo.
48 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

SHEOL #3 [de 4]
Vanessa Durán
24 pág. B/N.
250 pesetas.

GLÉNAT

BLACK JACK #1
Osamu Tezuka
漫
140 pág. B/N.
1200 pesetas.

IKKYU 2
Hisashi Sakaguchi
300 pág. B/N
1995 pesetas.

SAILOR MOON #9
Naoko Takeuchi
漫
200 pág. B/N
995 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #28
48 pág. B/N.
325 pesetas.

NORMA EDITORIAL

B'TX #5 [de 7]
Masami Kurumada
漫
48 pág. B/N.
375 pesetas.

TRIGUN #7 [de 7]
Yasuhiro Nightow
漫
Último número.
64 pág. B/N.
595 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

DOCTOR SLUMP #17
Akira Toriyama
漫
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAGON BALL #71
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #72
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #73
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #74
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #16
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie roja. Quincenal.
Este número incluye póster de regalo.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL - SERIE AZUL #17
Akira Toriyama
漫
Reedición de la serie roja. Quincenal.
48 pág. B/N.
295 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 41
Akira Toriyama
漫
184 pág. B/N.
995 pesetas.

DRAGON HALF #5 [de 8]
Ryusuke Mita
漫
96 pág. B/N.
595 pesetas.

DRAKUUN #7 [de 8]
Johji Manabe
漫
64 pág. B/N.
425 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA #4[de 8]
Nem Mukudori
漫
Novedad.
96 pág. B/N.
595 pesetas.

EXPLORER WOMAN RAY #6[de 8]
Takeshi Okazaki
漫
64 pág. B/N.
395 pesetas.

FLAME OF RECCA #4 [de 9]
Nobuyuki Anzai
漫
Novedad.
64 pág. B/N.
425 pesetas.

GEOBREEDERS #5 [de 8]
Akihiro Itoh
漫
64 pág. B/N.
395 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VII #5 [de 14]
Rumiko Takahashi
漫
48 pág. B/N.
395 pesetas.

3x3 OJOS VOL. III #11 [de 12]
Yuzo Takada
漫
40 pág. B/N.
325 pesetas.

DETECTIVE CONAN VOL. 3 [de 8]
Gosho Aoyama
漫
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

OUTLANDERS #1 [de 14]
Johji Manabe
漫
96 pág. B/N.
595 pesetas.

GHOST IN THE SHELL
Masamune Shirow
漫
356 pág. B/N y color.
1995 pesetas.

CAZADORES DE MAGOS VOL. II #1 [de 5]
Satoru Akahori
漫
92 pág. B/N.
1200 pesetas.